# Amiga NEWS
## & Vidéo Numérique

ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

L 9427 - 105 - 39,00 F

# Amiga, Inc : investissement massif

**SPECIAL:**
**UAE rattrape l'A3000 !**

**PIOS repense son avenir**

**TESTS**
Brouteurs Web
Storm C
X-DVE
Scanner Agfa
Tour 1200 ATEO
MIRO DC30+

Encore une bombe !
**Wildfire**

Octobre 1997 n°105 Suisse 12FS, Belgique 250 FB, Canada 8.50$.

# CD AmigaNews'96

***Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.***

***Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.***

## Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- **La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).**
- **Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).**
- **Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).**

## Offre promotionnelle !

**Le CD ANews 95 et le CD ANews 96 au prix de 250F ttc les deux !**

(280 F ttc hors hexagone)

**Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande**

Je commande: ☐ CD 95 ☐ CD 96 ☐ les deux

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète:_ _ _ _

## SOMMAIRE


**News Internationales** 4
**News France** 7
**News Allemagne** 8
**L'assiette Anglaise** 11

**Tests Hardware**
Scanner AGFA Snapscan 26
Tour Atéo pour 1200 28
Carte son Prelude 30
**Tests Soft**
Wildfire 12
UAE 16
Storm C 2.0 38
Aminet 19 50
Vidéo Numérique 31
**Spécial**
Navigateurs Web 24
Maintenance A3000 40
Dossier Amiga Sci-Fi 53
Scène 52
**Série**
Niouznet 20
LightWave 34
Imagine 37
Domaine Public 48
Démos 60
Jeux 62
**Courrier** 42
**Les petites annonces** 46
**Les clubs et l'abonnement** 47


# Editorial

Une équipe de programmeurs and ingénieurs Amiga dans un bâtiment tout neuf, avec un seul but: la recherche et le développement du système Amiga? Vous l'aviez rêvé, et Amiga Inc, filiale de Gateway, est en train de le réaliser.

Des licences Amiga pour tout le monde, presque sans exception? L'autorisation et l'encouragement des projets fous et imaginatifs à base d'Amiga? C'est déjà une réalité.

Une ouverture totale vers la communauté de développeurs et utilisateurs Amiga? Chaque semaine il y a un nouvel exemple.

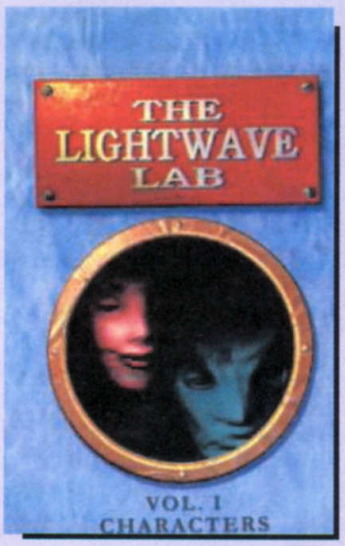
Cela fait drôle après tant d'années d'isolation et de dérision. Nous avons du mal à croire que ce n'est pas un gag gigantesque. On va nous "travailler" encore quelques semaines et puis, juste quand on commence vraiment à y croire, on va nous annoncer que l'Amiga a été vendu à un fabricant taïwanais pour un «projet» de réfrigérateur qui lave le linge et la vaisselle simultanément et pour lequel ses qualités multitâche seraient d'un grand secours.

* * * * *

AmigaNews est actuellement en pleine réorganisation interne (d'autres appelleraient ça "panique totale"), et nous vous invitons à rester calme même si votre rubrique préférée a apparemment disparu sans laisser de traces, comme c'était le cas le mois dernier pour la rubrique vidéo et d'autres et comme c'est le cas pour la rubrique Real 3D et d'autres dans ce numéro. Ca va s'arranger!

* * * * *

Nous accueillons (souhaitons la bienvenue à) notre nouvelle Gal Friday, Michelle Chevallier, qui est là le matin pour résoudre vos problèmes d'abonnements et prendre vos commandes de pub. Y'a pas que Gateway qui embauche!




***Lightwave Lab***, une cassette vidéo testée par Thierry Lamblot sur la page 35


AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
**TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69**
**Email: anews@club-internet.fr**
**Directeur de la Publication:**
Bruce Lepper

Ont participé à ce numéro:
Emmanuel Arnaud, Sebastien Bouchex, Alain Bourgery, Frédéric Calendini, Olivier Croquette, Olivier Debats, Christian Dezert, Mark Eaton, Cédric Doux, Brice Fromentin, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Raphaël Meister, Gilles Morain, Rémi Moréda, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Thierry Rey, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Pascal Willano, Benjamin Yoris


**NOTRE COUVERTURE**

Le fond de la couverture a été monté par Jac Pourtant pendant qu'il s'amusait avec ***WildFire*** (voir sa présentation de la préversion sur la page 12)


COPYRIGHT ©NewsEdition 1997
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga International, Inc.
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.
*Associés: Rod Craig et Bruce Lepper*


Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32. Tirage: 22000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
*Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse*


## INDEX DES ANNONCEURS


ACM PRODUCTION 19
ADFI 64
AMIE 43
APPLIMATIC 23
ATEO CONCEPTS 27
DELTA GRAPH'X 29
DUCHET 45
FDS 37
TRACO 41
TURTLE BAY DIRECT 15
VOTRE SPECIALISTE 46


*Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com*

# La stratègie de Gateway se confirme

## Embauches, conférences pour développeurs, et un certain optimisme pour l'avenir de l'Amiga

**Ce n'est pas Gateway, ni sa filiale Amiga Inc, mais un «User Group» (groupementd'utilisateurs) américain, le CUCUG, qui a annoncé le 6 septembre une série de conférences internationales qui auront pour thème l'avenir de l'Amiga.**

A un niveau purement pratique, ces conférences pour développeurs serviront à definir quels nouveaux standards devront être intégrés à l'AmigaOS. Mais ils vont aussi aider l'équipe de Amiga Inc. à ne pas se tromper dans les grandes décisions qui restent encore à prendre:

- comment mieux porter le système Amiga sur un processeur RISC, et quel processeur choisir
- quel Amiga construire, pour quel avenir?

Il est maintenant clair que ces deux décisions n'ont pas encore été prises, mais les dirigeants de l'Amiga affirment que la fabrication d'une nouvelle machine est prévue, dans environ un an. Oui, encore un an d'attente, comme l'année dernière, et l'année avant, etc. Mais cette fois-ci, la recette est différente, même si l'attente est la même!

### Un bâtiment, une équipe

Les estimations de l'importance de l'investissement que Gateway est en train defaire dans la recherche et le développement de l'Amiga sont variables. Mais ily a concordance sur une chose: cet investissement est bien plus important que celui d'Escom, et approchera celui de Commodore. Beaucoup de spécialistes Amiga seront embauchés dans les jours qui viennent (voir notre interview avec Darreck Lisle de Amiga Inc.), et un bâtiment neuf à Dakota Dunes a déjà été loué pour les accommoder. Ce bâtiment, qui se trouve à une vingtaine de minutes en voiture de l'établissement principal de Gateway de Sioux City, peut accueillir une centaine de personnes, et dans quelques mois, il est probable qu'entre 30 et 50 personnes s'y trouveront. Ces estimations sont respectivement celles de Petro Tyschtschenko, directeur de Amiga International, Inc., et de Darreck Lisle, le nouveau responsable des relations publiques et coordinateur d'événements chez Amiga Inc.

### Les conférences

Dans son communiqué, le CUCUG (Champaign-Urbana Computer User Group) a annoncé que la société Amiga Inc. tiendra sa 1ère Conférence Développeurs officielle lors de la 1997 Midwest Amiga Exposition (MAE) les 1er et 2 novembre à Colombus, Ohio. L'événement sera organisé par le groupe d'utilisateurs de "l'Amiga Central Ohio Network" (AMICON). De nombreuses sociétés consacrées au développement logiciel et matériel sur Amiga y sont attendues, ainsi que des gourous du monde Amiga.Les organisateurs promettent que ce sera un cocktail revigorant pour toute la communauté Amiga.

Darreck Lisle

Darreck Lisle a déclaré à CUCUG: «La Conférence Développeur qui sera tenue lors de la MAE est aujourd'hui le tout premier volet d'une série de conférences internationales qui seront sponsorisées par Amiga Inc. Nous reconnaissons l'importance que recouvre une communication et une coopération efficaces des développeurs de logiciels et de matériels avec les nouvelles équipes de développement d'AmigaInc. Nous sommes à ce propos en train de mettre au point un ambitieux programme qui facilite l'échange d'idées et d'informations.»

Selon M. Lisle, d'autres conférences sont d'ores et déjà programmées à Cologne, à Milan, à St Louis (dans le Missouri) et à Londres.

### Mise en place d'un réseau des développeurs Amiga

Le magazine "CU Amiga" a annoncé qu'il a été contacté par Amiga Inc. pour participer à la création d'une base de données des développeurs Amiga. Les développeurs Amiga sont donc encouragés à s'inscrire auprès du site web de CU Amiga pour être contactés par la suite par Amiga Inc. Selon Lisle, un Réseau des Développeurs Enregistrés sera, par la suite, mis en place conjointement avec Amiga Inc., et il a ajouté: «L'Industry Council Open Amiga' (ICOA) va jouer un rôle importantdans l'avenir des Conférences des Développeurs et dans le Réseau des Développeurs.»

Sur le site de CU Amiga [http://www.cu-amiga.co.uk] les développeurs sont invités à remplir une formulaire qui sera envoyé à Amica Inc.

«Si vous êtes développeur ou fait partie d'une équipe de développement qui travail sur un projet qui pourrait intéresser Amiga Inc, vous êtes invité de vous enregistrer.

«Amiga Inc ne va pas pouvoir discuter immédiatement de tous les projets en développement. Mais il veulent savoir quels sont les projets en cours, comment ils peuvent en profiter ou aider, et qui sont les développeurs actives. Si vous pensez faire partie de cette catégorie, remplissez le formulaire, et si'ils ont envie ils vous contacteront après.»

D'après CU Amiga Amiga Inc espere avoir embauché 30 personnes avant Noël. Quelques "noms familiers" vont retourner sur Amiga, et Al prépare un package spécial pour tenter certains qui travail actuellement pour d'autres sociétés.

Parmi les améliorations possibles dans le prochain OS 3.5, d'après CU Amiga, sont un meilleur gestion de CD-ROM, et des pilotes pour DVD.

### «Epson soutient l'Amiga!»

Lors d'une autre promesse d'informations Amiga, M. Lisle a affirmé à CUCUG: «Les gens d'Epson ont accepté de travailler avec nous et de nous donner tous les éléments nécessaires à l'élaboration de drivers et de logiciels, afin de pouvoir utiliser toute leur ligne d'imprimantes et de scanners sur Amiga.» Cette annonce inattendue va soulager tous les utilisateurs Amiga qui étaient "écurés", par le passé, du manque de drivers pour les périphériques les plus connus.

## Entretien:

Darreck Lisle de Amiga Inc

**BL:** Dans quel endroit se trouvent actuellement les bureaux de Amiga,Inc.?

**DL:** Actuellement nous sommes dans un bâtiment provisoire, en attendant de pouvoir occuper l'immeuble qui sera notre siège permanent. Nous espérions déménager début octobre, mais la date sera peut-être repoussée.

**BL:** Apparemment, vous avez déjà commencé à "signer" des développeurs Amiga? Pouvez vous les nommer?

**DL:** J'ai une liste de 250 développeurs qui se sont proposés via le site web de CU Amiga magazine en Grande Bretagne...

**BL:** Je voulais dire "embaucher"

**DL:** "Nous n'avons pas encore employé les ingénieurs parce que d'abord, il faut finir de nommer les exécutifs. Nous avons choisi les ingénieurs, nous savons qui ils sont, eux ils savent qu'ils seront embauchés, mais on attend la nomination des vice-présidents.

**BL:** Le dirigeant de Amiga International, Inc., Petro Tyschtschenko, aurait dit le mois dernier que Amiga Inc va construire ses propres ordinateurs Amiga. Est-ce vrai?

**DL:** Oui, ultérieurement nous allons faire cela. Nous allons vendre des ordinateurs Amiga. Mais si nous commençons tout de suite à établir les bases d'une unité de production et tout ce qu'il faut, cela va prendre environ un an avant de sortir des machines. C'est pour ça que nous encourageons les licences, nous allons développer la technologie et créer de nouveaux produits, et puis démarrer la production quand tout est prêt.

**BL:** Tout le monde est d'accord sur le fait qu'il faudrait un an pour porter ce système sur un processeur RISC. Est-ce que la décision a été prise de faire cela?

**DL:** C'est la direction générale. Nous n'avons pas encore décidé quel processeur, nous devons avoir l'avis de notre équipe, mais nous utiliserons les conférences développeurs pour aider dans beaucoup de ces décisions à obtenir des informations. Le premier sera aux Etats-Unis le 1er novembre, mais comme c'est le premier, nous allons voir comment il vaut mieux les organiser... Le premier grande conference pour développeurs sera à Cologne.

**BL:** Discutez-vous toujours avec Phase 5 pour une licence pour leurs cartes PowerPC qui sortent actuellement?

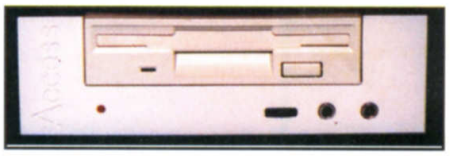
**DL:** Nous parlons avec tout le monde. Si quelqu'un veut une licence pour sa carte, nous sommes heureux d'aider un maximum. Nous ne sommes pas comme Commodore, ou Viscorp, ou Escom, qui étaient pingre quand il fallait discuter de licences.

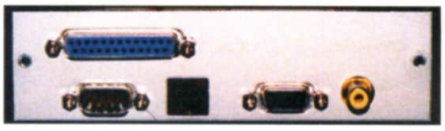
**BL:** D'après les commentaires de Petro et ce que vous dites, il y a une ferme volonté de la part de Gateway d'avancer avec l'Amiga et de créer de nouveaux produits autour de la machine...

Suite page 6

# Index: Access disponible

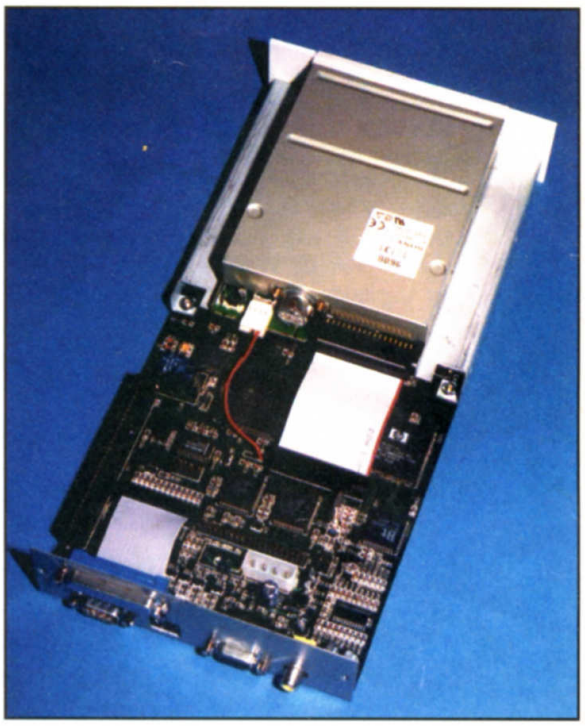
**Mick Tinker, directeur d'Index Information Ltd en Grande Bretagne [http://www.compulink.co.uk/~index] annonce que son "Amiga sur une carte" sera en production à partir du 6 octobre.**





Ce produit à bas prix est destiné aux fournisseurs de solutions multimedia . Voici la configuration vendu au prix de 415 dollars US (environ 2400F) par quantité de 1 à 100 (le prix pour 500+ n'est que de $330):

- Processeur 68EC020 à 14MHz
- 2Mo CHIP RAM, 2Mo FAST RAM
- Interface IDE et câble
- CDFS en ROM
- Lecteur de disquettes DD Amiga
- Echantillonneur de son avec entrée micro
- Horloge
- Non Volatile RAM pour information de configuration
- Supports de montage 5 1/4"
- enjoliveur et support arrière

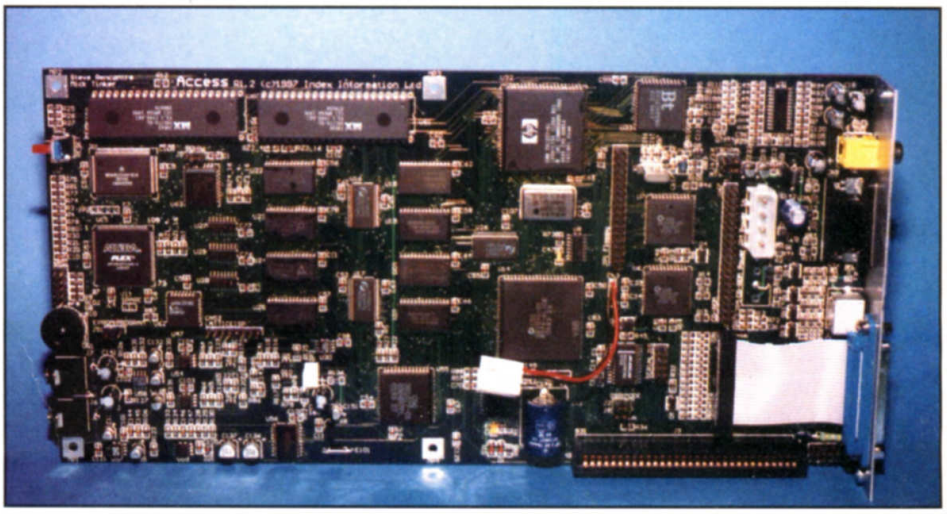


Accèss est egalement disponible monté en boîtier avec alimentation sous l'appellation Full Access (prix $420 à $510).

Deux autres produits sont en praparation chez Index et devront sortir avant Noël:

- le **Connect** est décrit comme un «serveur multimedia et communications pour la maison» .Ce sera un "compatible A4000" avec clavier PC et connecteurs ISA (4) Zorro 3 (4), Amiga vidéo slot, avec un 68040 ou 68060 comme processeur et un prix-d'environ 7000F. Le Connect sera vendu en forme de carte mère nue aux sociétés qui pevent le configurer et habiller selon les besoins de leurs marchés.

- l'**InsideOut** est une formule qui n'a pas encore était vue sur Amiga, permettant une acceleration du système Amiga sous certain conditions et une compatibilitéMac et PC, mais Index ne veut pas encore donner de détails.



Images de l'Access

Suite de la page 4

**DL:** Oui, nous allons entrer sur des marchés entièrement différents, par exemple Workbench dans un ordinateur de paume. Ce n'est qu'une supposition de ma part, mais c'est assez petit, assez stable... C'est le genre d'application que nous regardons, mais il y en a beaucoup d'autres.

**BL:** Gateway se prépare pour un investissement majeur dans l'Amiga, alors.

**DL:** Oui. Il s'agit de développer les fondations, et puis, au lieu d'attaquer le monde PC de front, comme les trois dernières firmes ont essayé de le faire... Ce n'est pas possible. L'utilisateur PC typique souffre d'un lavage de cerveau, W95 est le plus grande merveille du monde, et ils sont prêts à débourser 4-500 dollars pour un nouveau système simplement pour faire tourner un nouveau jeu ou autre logiciel. C'est inacceptable. C'est pour cela que nous devons nous établir et commencer à faire connaître la technologie Amiga.

**BL:** Vous avez annoncé que vous alliez sortir une nouvelle version de l'AmigaOS vers la fin de l'année: un nouveau Workbench et je suppose une ROM aussi..

**DL:** Je ne sais pas. Personnellement j'aimerais voir un Workbench optimisé et avec quelques fonctions supplémentaires comme un stack TCP/IP et un meilleur pilote pour CD-ROMs, mais sans les ROMs. Mais d'autres voudraient faire une mise à jour majeure avec ROMs.

**BL:** Sera t-il possible d'incorporer à cette étape un standard graphique (RTG)?

**DL:** Oui, les conférences développeurs discuteront de cela et d'autres standards. La conférence dans l'Ohio servira à suggérer différents standards possibles, Twain, RTG, etc. A Cologne, ces sujets seront réexaminés en plus de profondeur pour voir si certains standards devront être adoptés. Si oui, après l'expo, nous établirons des groupes de travail avec des spécialistes dans ces sujets. Ces groupes présenteront des propositions à nos ingénieurs qui donneront le feu vert final pour les nouveaux standards.

Après la conférence de Londres nous allons avoir un réseau développeur et les programmeurs peuvent en faire partie et participer ainsi. Ils recevront une newsletter tous les mois , et ils auront un website pour accéder aux nouveaux standards en preparation.

**BL:** Prévoyez-vous un nouveau standard hardware pour l'Amiga?

**DL:** Le hardware va évoluer selon les besoins.

**BL:** Et une nouvelle génération d'Amiga, c'est possible?

**DL:** Je vais deviner, voyons, dans un an ou peut-être un an et demi, avant qu'une carte mère différente voit le jour?

**BL** Ce sera un processeur RISC et une nouvelle génération...

DL Ce sera probablement beaucoup plus petit, avec des chips nouveaux.

**BL:** Avez-vous une idée du nombre de personnes qui seront employéés par Gateway pour l'Amiga?

**DL:** Probablement environ 50 personnes.

**BL:** C'est un investissement important

**DL:** Ils ont de grands plans pour l'Amiga...

Darreck Lisle a acheté son premier Amiga en 1987 en Allemagne, où il faisait son service militaire. Par la suite, il a acheté un A1000, un A2000.

D'après Darreck, c'est Ted Waitt, fondateur de Gateway, qui a une grande vision pour l'avenir de l'Amiga.

«C'est son bébé, ça c'est certain. Il aime l'idée d'avoir son propre OS.

Entretien avec Petro T

## Un accord avec les chinois est possible

**BL:** Gateway semble en train de faire un investissement majeur dans l'Amiga.

**Petro:** C'est exact.

**BL:** Combien de personnes vont travailler chez Amiga Inc?

**Petro:** Je dirais que dans six mois on aura environ trente personnes là-bas. Mais le chiffre change chaque jour...

**BL:** Quand on voit les déclarations de différentes personnes, y compris vous-même, on peut en déduire qu'une décision a été prise de développer une nouvelle génération d'Amiga. Est-ce vrai?

**Petro:** Oui, il y a des projets, bien sûr, mais en ce moment nous n'en parlons pas en détail. Nous avons l'expo de Cologne les 14, 15 et 16 novembre, et l'équipe viendra de l'USA, tous les gens qu'on voudrait embaucher, et Jeff Schindler (directeur de Amiga Inc.) bien sûr, et nous organisons des ateliers, et la très attendue conférence pour développeurs. Nous inviterons tous les développeurs et nous discuterons la stratégie pour l'avenir, etc.

**BL:** Vous discutez toujours avec Phase 5?

**Petro:** Oui, j'ai parlé avec eux aujourd'hui même.

**BL:** Et avec les chinois?

**Petro:** Oui. Nous espérons pouvoir annoncer à Cologne un accord qui sera bénéfique pour tout le monde.

**BL:** Il n'y a pas encore eu une déclaration officielle de la part de Gateway concernant leurs projets pour l'Amiga. Pourquoi?

**Petro:** Ils sont très discrets, mais il m'ont promis qu'ils feront une déclaration dès que possible. C'est nécessaire. Ca viendra de Amiga Inc., et non pas de Gateway.

**BL:** La nouvelle version de l'OS a pris un peu de retard?

**Petro:** Oui, je dirais qu'elle sera prête au printemps.

# NEWS FRANCE

## Amiga Show '97

Deltagraph'X organise une nouvelle formule d'Amiga Show en collaboration avec CybArts Club et la Flèche d'Or le 12 et 13 décembre 1997 à Paris, rue de Bagnolet(20ième). Le cadre changera radicalement par rapport à l'année dernière. La Flèche d'Or est un «cyber espace au look très alternatif».

L'éspace reservé aux revendeurs Amiga sera beaucoup plus modeste que l'année précédente et reparti de façon équitable en surface parmi les exposants: La localité (environ 500 m2) ne permettra pas de grands stands. L'accent sera mis sur les démonstration produits, les workshops, la diffusion de l'image et les vidéoconférences sur écran géant.

Chaque exposant est obligé d'animer au moins un workshop à thème ou une présentation d'un nouveau produit à son choix par jour. Le cybercafé possède plusieurs lignes numéris et a une bonne expérience dans les téléconférences sur Internet. L'entrée sera gratuite (sauf les animations culturelles pendant la soirée).

## Les dernières nouvelles de Phase5

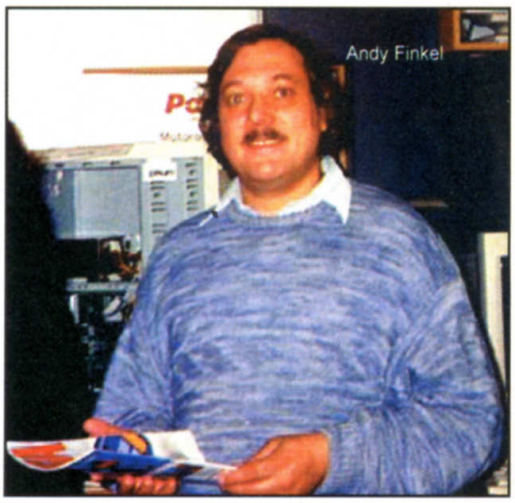
DeltaGraph'X nous informe que la fabrication de Cyberstorm 68060 a été arrêté.On parle d'une Cyberstorm MK3 qui pourrait ressembler à une carte PPC sans le processeur 604. Arrêt de fabrication de cartes Blizzard 1240, Blizzard 2040, Cyberstorm 68040 MK2. Apparement les processeurs 68040 ERC ne sont plus disponibles.

En théorie, Phase5 aurait commencé à livrer les premières cartes PPC bien avant que vous lirez ces lignes.

pios No RISC, no Fun!

# " Sans RISC, c'est pas drôle "

## Dave Haynie et Peter Kittel repensent l'avenir de PIOS


Andy Finkel

**Apple vient de racheter les activités de clonage Mac de Power Computing (pour 100 millions de dollars en échange d'actions) et annonce qu'aucun nouveau produit, aucune technologie concus par Apple ne seront désormais licenciés, y compris MacOS8 pour carte mère CHRP. Le coup est dur pour PIOS, qui avec son Maxxtreme (une variante de la PIOS ONE) voulait faire exactement cela.**

Les difficultés (voire l'impossibilité) d'obtenir des licences MacOS remettraient en cause le projet Maxxtreme. Sans Licence MacOS, pas de Maxxtreme, dit Dave Haynie. Et un système de moins pour le TransAm (la version de PIOS ONE pour amigaïstes). Pourtant, dit-il, Apple avait en janvier dernier fait la promotion de la plate-forme CHRP auprès de PIOS qui a dû retarder la sortie de ses machines pour qu'elles soient compatibles avec cette norme.

Haynie se dit, de toute façon plus intéressé par des systèmes plus "marginaux "tels Linux, pOS et BeOS. Cette question, parmi d'autres, sera abordée lors d'une réunion entre développeurs PIOS. Mais concernant BeOS aussi , la décision d'Apple laissera des traces. Le PDG de Be Inc, Jean-Louis Gassee, a exprimé son dégoût pour les revirements d'Apple et a annoncé qu'il se désintéressait de ce marché. En plus, il ne fera pas un portage de BeOS vers plate-forme CHRP tant qu'il n'y a pas de machine CHRP en production! Comme Motorola vient d'annuler la mise en production de sa machine CHRP, suite aux annonces d'Apple, PIOS se retrouve ensituation de "oeuf et poule". Comment sortir une machine CHRP sans OS CHRP? Mais d'après Andy Finkel de PIOS, il y a une solution: il serait possible de sortirle PIOS ONE avec une ROM capable de demarrer le BeOS actuel.

S'exprimant sur le mailing list TeamONE, Dave Haynie explique simplement les raisons du retard de sa nouvelle machine: il travaille comme ingénieur chez Scala durant ses heures libres (exerçant par ailleurs un " vrai " métier rémunérateur), concevant seul un TOUT nouveau système, chez lui, sans oublier ses fonctions de père de famille! Cette situation est radicalement différente dans les entreprises concurrentes, dit-il (Phase 5...).

On apprend qu'une autre raison qui expliquerait le retard pris par le projet serait un manque de fonds intervenu durant l'été. C'est aujourd'hui de l'histoire ancienne, suite à l'annonce en juillet que PIOS allait offrir au public des actions (2000 lots de 50 actions common stock au prix de 1000DM par lot, et 130 lotsde preferrred stock à 1500DM par lot).

Au contraire de MacOS, Dave Haynie semble tout à fait optimiste au sujet des licences de l'AmigaOS 3,1 même si un problème matériel (l'AmigaOS ne fonctionnantque sous 68K) se pose encore. Du temps d'Amiga Technologies, des pourparlers avaient abouti à une somme chiffrée pour la licence, montant qui poussa Dave Haynie à réfléchir plutôt à un émulateur AmigaOS... Mais de nouvelles discussions sont possibles.

...Et de nouvelles directions! Haynie explique que, la carte mère étant indépendante du CPU, on pourra facilement concevoir et utiliser des processeurs x86, Alpha, des puces pour Java ... et surtout des mises à jour en PPC dans un avenir proche. Ainsi avec la carte adéquate, il pourrait faire tourner Windows sur un PIOS ONE. Un modèle d'entrée de gamme, le PIOS ONE avec un CPU x86 devrait se vendre autour de 1000 $ (soit 6000 FF); soit peut-être un peu plus qu'un PC à même configuration mais avec l'avantage de pouvoir passer à un processeur Pentium I ouII.

En tout cas, le revirement de BeOS, qui va bientôt proposer une version de son système pour plate-forme x86, et l'inattendu refus de Mac de fournir des licences MacOS sur des machines au standard CHRP, font réfléchir les responsables de PIOS. Un prototype de PIOS ONE avec un module doté d'un x86 sera TRES prochainement prêt.

Concernant le pOS, à ceux qui réclament une nouvelle version de l'AmigaOS et non un tout nouveau système, Dave Haynie met en avant les ressemblances que présentent les deux systèmes pour l'utilisateur. Surtout une fois que les principales applications Amiga seront portées sur le nouveau système. (Traduction par Clement Jullien, source TeamONE, un mailing list indépendant de PIOS mais où se trouvent souvent des réponses de Dave Haynie et Peter Kittel de PIOS) Pour s'abonner au mailing list TeamONE, envoyer un mail à l'adresse listserv@nostromo.gate.net avec dans le corps du message: add votrelogin@votreadresse TeamONE

# NEWS FRANCE

## CHANGEMENT DE SYSOP CHEZ RAMSES

Hervé Sonneville écrit: Après quatre années de bons et loyaux services, Philippe Brand a décidé pour des raisons personnelles de quitter son poste de sysop chez le BBS Ramses et c'est Pierre Delisle qui a repris le flambeau depuis la fin du mois de Juin. Depuis cette date, les anciens numéros d'appels de Ramses ne sont plus valables et il faut dorénavant appeler le 01 30 50 24 14. Nous essayons de voir avec France Télécom afin de faire transférer les anciens numéros depuis chez Philippe vers le nouveau domicile de Ramses chez Pierre. Je vous tiendrai aucourant de la suite des événements. Avec ce changement, Ramses en a aussi profité pour se refaire une beauté, surtout en ce qui concerne l'interface du BBS, ainsi que son accessibilité. Je tiens à profiter de ces lignes pour dire un grand merci à Philippe Brand pour tout ce qu'il a fait afin que vive Ramses et aussi pour les nombreuses heures passées à nous satisfaire. Merci Philippe. Et aussi jesouhaite un bon courage à Pierre pour sa nouvelle tache

## RAMSES S'OUVRE

Depuis quelques temps déjà, toutes les conférences 'Amiga' présentes sur Ramsesétaient bien redistribuées sur les autres BBS français mais pas l'inverse. C'est à dire que les autres voyaient bien les messages écrits depuis Ramses mais nous, sur Ramses, on ne voyait pas les autres messages; Depuis peu de temps, ce problème est réglé, ce qui fait que, très bientôt, il y aura beaucoup plus d'intervenants dans les différentes conférences. C'est très bien pour avoir une plus grande ouverture sur le monde Amiga.

*MINI-EDITO*

## DERNIERE LIGNE DROITE AVANT COLOGNE

Cela s'affaire tellement dans les bureaux et dans les ateliers qu'on délaisse un peu la publicité et les communiqués de presse. On prépare fébrilement le stand et on doit être dans les temps. On a déjà vu des marques battre tambour pour un produit révolutionnaire et être tellement juste sur les délais que les produits finis sont arrivés le lundi après la fermeture du salon. Bien qu'on puisse toujours prendre les commandes des usagers, ceux-ci préfèrent repartir avec le produit sous le bras et vont donc acheter chez la concurrence. Cela m'est arrivé deux fois. Une fois, je voulais acheter ColorBurst, le premier display 24 bits pour Amiga, et je suis reparti avec HAM-E, et je m'étais fait avoir. La seconde fois, c'était beaucoup plus bénéfique pour moi, le DraCo à la place d'une carte 060 pour mon 2000.

En ce moment, c'est la folie des clones et des licences. On voit fleurir des hybrides Amiga de toutes formes, toutes couleurs et toutes fonctions. Amiga International Inc. étudie à fond les modèles proposés avant d'accorder la licence. C'est bien pour les sociétés qui l'obtiennent, c'est bien pour les usagers qui les achètent, c'est bien pour All qui gagne de l'argent avec les licences, est-ce bien pour la continuité de l'Amiga ? Il y a du pour et du contre. Tous les amigaïstes, car ce sont eux évidemment, qui achètent un clone, achèteront moins un "vrai" Amiga lorsque ceux-ci sortiront. De plus, les clones qui sortent maintenant n'offrent pas de progrès notables en matière de prestations ou de rapidité. Al la intérêt à se dépêcher de sortir quelque chose de conséquent.

Pourtant (eh oui, Jac), les logiciels continuent à s'améliorer, et on voit même des bijoux sortir du néant. Wildfire est certainement promis à un brillant avenir, vu ses possibilités en animation, en vidéo et même en composition d'images fixes. Un logiciel comme celui-ci n'existe sur aucune autre plateforme. Lisez l'essai de la préversion !

## NOUVEAUTES MATERIELS

### O-BOX

Un nouveau clone. Pourquoi O ? Parce que Oberland. Basé sur un Tower 4000, ilest destiné avant tout aux fans de 3D. Equipé d'une carte PPC Cyberstorm à 150,180 ou 200 MHz, 2 Mo de ChipRAM, 32 Mo de FastRAM, un lecteur de disquettes HD,5 emplacements Zorro II/III, FastSCSI, AmigaOS 3.1, Reflections 4.1 PPC, son prix oscille entre 3900 et 4800 DM. [Oberland]

### DU VENT DANS LES VOILES DE L'AMIGO

Encore une série de clones, basés cette fois sur le 1200. Le "Storm" est à base de 68020 à 14 MHz avec 2 Mo de RAM, le "Cyclone" à base de 68030 à 50 MHz avec 16 ou 32 Mo de RAM, le "Tornado" à base de 68060 à 50MHz avec 16 ou 32 Mo de RAM, le "Hurricane", à base de PPC 603e à 200 MHz avec 16 ou 32 Mo de RAM. Chaque modèle est livré avec trois nouveaux logiciels ou trois nouveaux jeux qui n'ont encore jamais été publiés. [Intrinsec]

INFOS D'ALLEMAGNE (09/97) de Jac Pourtant.
(jac@avignon.pacwan.net)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin et AmigaPlus de septembre 97 et ni ma responsabilité, ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

### BAISSE SUR LES INFINITIV

Le modèle de base "Infinitiv A1300" descend à DM 799. Le grand frère "Infinitiv A1400" est disponible pour DM 1149. Rappelons que l'extension de bus permet 5 emplacements Zorro II et que l'emplacement d'origine de la carte mère est libre pour une carte accélératrice. L'aîné, le "Infinitiv A1500" qui coûte à présent DM 1499, possède 5 emplacements Zorro II/III, ce qui le transforme pratiquement en A3/4000. [Micronik]

## NOUVEAUTES LOGICIELS

### WEB MAKER

Un logiciel giftware pour faire ses pages HTML facilement. Basé sur MUI 3.x, il drague et drope généreusement, même les images qui restent où on les pose dans les pages. HTML 2 et 3 sont reconnus ainsi que diverses netscaposités. [Andreas Rossbacher, Otto-Laue Str. 13, 58453 Witten. <andreas_r@titan.ping.de> <http://www.ping.de/sites/titan/webmaker/index.html>

### SCALOS

Non, ce n'est pas un OS, comme le nom pourrait prêter à penser. C'est une solution de remplacement de Workbench. Ce n'est pas encore la version définitive, mais on est déjà étonné de la simplicité d'installation et de la rapidité de l'affichage. De plus, le noyau interne a été programmé pour recevoir des plugins ce qui laisse des portes ouvertes sur l'avenir. Quelques fonctionnalités manquent encore, comme ARexx, mais on peut déjà apprécier le confort d'utilisation et s'en servir à la place du BVWB (bon vieux Workbench). Shareware DM 30. <http://user.cs.tu-berlin.de/~remuss/scalos/scalos.html>

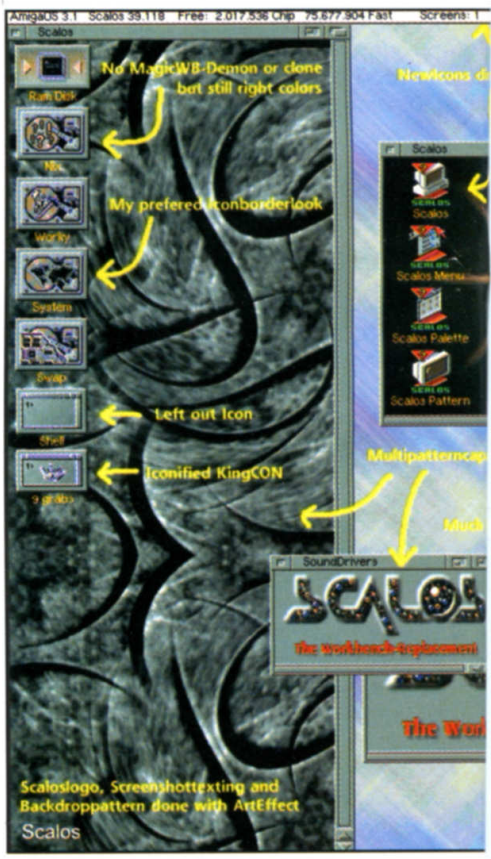
### FUSION

Ce nouvel émulateur Mac, distribué en exclusivité par Haage & Partner, sort déjà en version 1.1. Il est compatible MacOS 8.0. DM 169 .<http://www.haage-partner.com>

### SOUND FX

La version 3.36 vient d'arriver en versions séparées pour chaque processeur avec ou sans FPU du 68000 au 68060. Rappelons quelques uns des effets de cet excellent logiciel de traitement du son:

ADSR_Envelope, Amplify, Analyse-Spectrogram2D, Analyse-Spectrogram-3D, Analyse-Data, Clap, Clear, ChorusPhaser, ConvertChannels, Decrackle, Delay, Denoise-FFT,

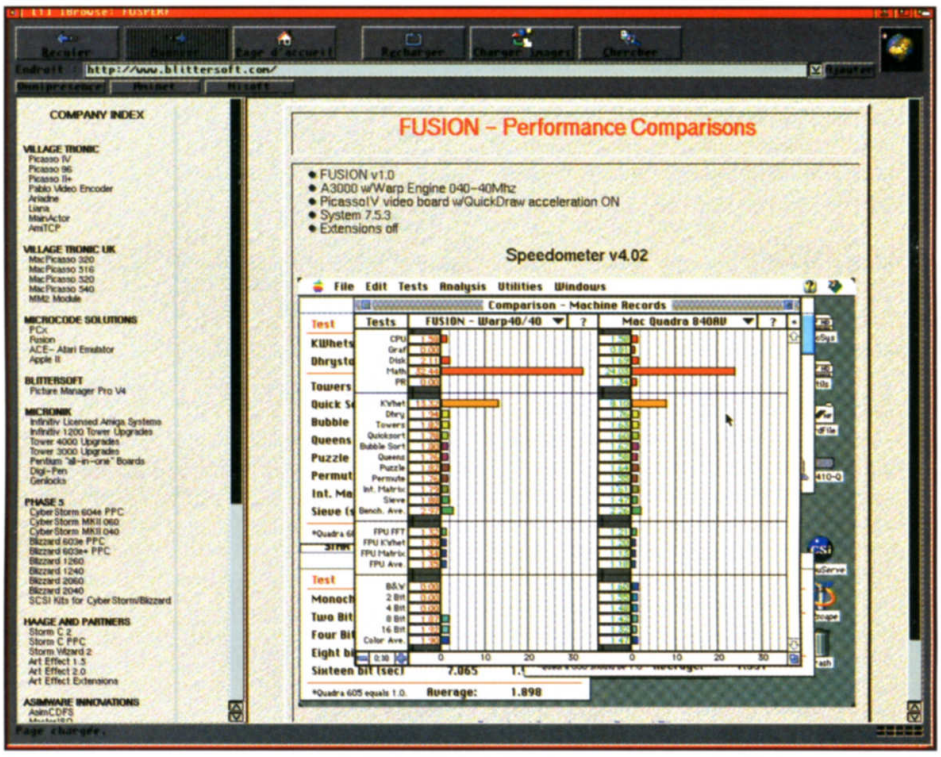


Denoise-FIR, Detune, Dynamic, Echo, Equalize-FFT, Equalize-FFT-3D, Expand-Room, Filter-CRSHi, Filter-CRSLow, Filter-FIRBand, Filter-FIRHi, Filter-FIRLow, Filter-FIRMatrix, Filter-FIRNotch, Fold, Gamma, Hall, Invert, Logic, Middle, Mix, Mix-3D, Morph, MultiDelay, Noise, NoiseGate, Panorama-2Ch, Panorama-4Ch, PitchShift, QuantizeHoriz, QuantizeVert, Reverse, Resample, Slide, Smear, SurroundEncoder, Swap, Synthesize-Add, Vocode-FFT, ZeroPass.

Les formats suivants sont reconnus : IFF-8SVX, IFF-16SV, IFF-AIFF, IFF-AIFC, RAW, RIFF-WAV, VOC, SND-AU. Chaque échantillon a sa propre fenêtre. AHI est reconnu et on peut travailler en mono, stereo et quadro, tandis que Paula est sollicité en 8 et 14 bits et 14 bits calibrés.

La qualité interne de stockage est 16 bits, mais les calculs sont faits en 64bits virgule flottante. Un player AHI est livré. <Trinomic>

Fusion




## PHOTO DIGITALE

La maison Vesalia, un vieux de la vieille de la distribution Amiga, a décidé d'amiganiser les appareils photo digitaux qui n'étaient jusqu'alors réservés qu'aux PC et aux Mac. Ce logiciel est spécifique d'un modèle et son nom se rapporte à ce modèle en ajoutant Control. Ainsi le logiciel pour le Casio QV s'appelle QV-Control. Il est nécessaire d'avoir au moins le WB 3.0 pour pouvoir l'utiliser.

Il coûte DM 69. Regardez le test comparatif des 4 modèles compatibles. [Vesalia]

## AGENDA

### COLOGNE

Préparez dès à présent votre voyage et votre séjour! Si vous y allez par le train, achetez déjà votre billet avec l'option "Joker", avant un mois, vous bénéficierez d'une réduction de 50 %, avant une semaine seulement de 25 %.

La réservation d'hôtel se fait au "Verkehrsamt der Stadt Köln", Unter Fettenhennen 19, 50567 Köln. Tél : 00 49 221 221 338. Fax : 00 49 221 221 33 20.

La réservation en auberge de jeunesse se fait uniquement par écrit à : "Jugendherberge Köln-Deutz", Siegerstraße 5, 50679 Köln. Tél : 00 49 221 814 711

## LA VIE AVEC DRACO

### VISION

C'est le nouveau mot à la mode pour appeler le système de montage DraCoMotion/MovieShop. Je suppose que cela vient de la distribution américaine.

### CASSIE

Cassie (Casablanca) a écopé d'un nouveau surnom : Cb. ProDAD annonce le portage d'Ado-Magic Volume 1 (une disquette de six effets comme sur le DraCo) pour Casablanca. Monument Designer sera porté également dès que la version 2 de Casablanca sera disponible.

### MAGELLAN

Le mois dernier, j'avais dit que le pOS et pNet de proDAD ne voulaient rien savoir avec Magellan. Grâce à Perry Rodan, heu non, Greg Perry, la version 5.642 n'oppose plus de malveillance. Par contre, YAM plante toujours à tour de bras et même perd les mails, s'il est lancé par une fonction "launcher" de Magellan. Il semble que YAM ne soit pas programmé conforme en bien des points!

### LA-BAS, AUX U.S.A.

Tous les dracoïstes américains se plaignent du peu de sérieux des concessionnaires DraCo aux States, quand ils ne déplorent pas la disparition pure et simple du DraCo du catalogue. Par contre, la situation semble inverse au Canada.

### PAS DE NOUVELLES, BONNES NOUVELLES

Rien, absolument rien, désespérément rien n'émane de MacroSystem, on se demande s'ils existent encore. Mr Tertemiz ne se signale sur la mailing list que pour faire des jeux de mots vaseux, jamais pour une information utile. Heureusement, on sait qu'ils étaient à l'IFA de Berlin. Ces gens sont tellement discrets, cela fait peur quand ça ne met pas en rogne. La dernière nouvelle ayant émané sybillinement d'Ibi et datant déjà de plus d'un mois, est que le manuel MovieShop 4.0 en anglais qui devait être

fourni à tous les acheteurs non-allemands de DraCo-Motion ne serait jamais traduit par eux, et que les ceusses qui en voudraient un, devraient l'acheter eux-mêmes chez le distributeur australien qui, lui, heureusement pour ses nombreux clients, l'a shakespearisé.

## WILDFIRE

Lisez mon article sur Wildfire, le DraCo est très concerné. L'Amiga aussi...

## SONGPLAYER

Un nouveau et excellent logiciel pour jouer des échantillons et des CD audio. Il faut avoir CDDA, la dernière version d'AHI (4.14) et cela fonctionne sur Toccata ou DraCoMotion. Notez que le lecteur de CD d'origine (4x) n'arrive pas à lire les fichiers CDDA, alors qu'un vieux "2x" le peut, sans toutefois avoir la vitesse suffisante pour le jouer en temps réel même avec un 68060, il faut d'abord transférer le fichier en RAM ou sur DD.

## MYST

Le jeu Myst, qui est actuellement porté sur Amiga, serait compatible DraCo. Certains distributeurs envisagent déjà de le fournir à l'achat d'un Dragon.

## DERNIERE MINUTE

Lu dans la Mailing-list DraCo, mais pas eu le temps de vérifier : La version 4.0 de Diavolo Backup serait disponible pour DM 298, et elle "serait" uniquement compatible DraCo.

## EN BREF

Une adresse utile pour le positionnement des cavaliers des disques SCSI Quantum:

http://support.quantum.com/general/jmpr_def_scsi.htm

## TORNADO 3D

Promis, pour la fin août 1997, il a un peu de retard. Il sera distribué sur CD par Eyelight en Italie, par Haage & Partner dans le reste du monde.

## AMIGA INTERNATIONAL, INC

Une nouvelle tête dans le personnel: Harald Fritsches, responsable des ventes.

## ESSAIS

**A-WEB :** Browser de pages Web.
Test : Amiga Plus 09/97.
Marque : Amitrix.
Version : 3.0
Prix : DM 95.
Positif : Rapide, bonne compatibilité HTML, Emploi confortable, reconnaissance des frames.
Négatif : Manuel en anglais.
Verdict : 93 %. Malgré la forte concurrence, AWeb est toujours le favori de la rédaction pour sa rapidité.

**CAMOUFLAGE AB :** Séquenceur Audio et MIDI.
Marque : ISM MusikSoftware.
Version : 2.04.
Prix : AB DM 249, B DM 175.
Test : Amiga Plus 09/97.
Positif : MIDI ET Audio. Editeur puissant et universel. Manuel détaillé, avec exemples et index.
Négatif : Pas d'édition de partitions.
Verdict : 90 %. En plus de sa fonctionnalité, Camouflage est unique dans sa présentation sur Amiga.

Test : Amiga Magazine 09/97.
Positif : Fonctionne sous tous les modes d'écran dans toutes les définitions.Charge et sauvegarde les données MIDI. Synchronisation SMPTE. Manuel bien fait. Effets MIDI intéressants.
Négatif : Pas facile à apprendre. Pas d'exemples MIDI, pas de fonction d'impression. Interface graphique longue à maîtriser.

**DELFINA LITE :** Carte audio.
Test : Amiga Plus 09/97.
Marque : AmiPoint.
Prix : DM 599.
Positif : Effets en temps réel grâce au DSP. Codec Audio. Emploi en Duplex plein. Reconnu par AHI.
Négatif : Amiga Guide en anglais.
Verdict : 88 %. Une carte audio de pointe avec un signal très clair et très propre. Le DSP permet des effets spectaculaires en temps réel.

**DATA BOX SPEED DRAGON :** Adaptateur Numeris (ISDN).
Test : Amiga Plus 09/97.
Marque : TKR.
Prix : DM 498.
Positif : Piloté par commandes AT. Standard téléphonique avec 3 appareils analogiques possibles. Display LCD pour le confort des fontions. CD online.
Négatif : Pas de faiblesse.
Verdict : 93 %. La combinaison Numéris-Standard téléphonique est une innovation.

**SAMPLITUDE-SMPTE :** Digitalisation et traitement audio.
Test : Amiga Magazin 09/97.
Marque : SEK'D.
Version : 3.0.
Prix : DM 350.
Positif : Reconnaît de nombreuses cartes et digitaliseurs. Sauvegarde et charge de nombreux formats. Facile à utiliser. Fonctions en temps réel (pendant l'écoute).
Négatif : Pas 100 % conforme Style-guide. Messages d'erreur énigmatiques. Nécessite un FPU.
Verdict : 88 %. Mention très bien.

**DRAW STUDIO :** Logiciel de dessin vectoriel et d'impression.
Test : Amiga Magazin 09/97.
Marque : Haage & Partner.
Version : 2.0.
Prix : DM 179. Version CD, DM 229.
Positif : Reconnaissance des modes 16 et 24 bits. Utilitaires utiles (ouf, on est sauvés !)
Négatif : Pas d'amélioration des fonctions du programme.
Verdict : 80 %. Mention bien.

### ESSAI COMPARATIF (Amiga Magazin 09/97)
APPAREILS PHOTO NUMERIQUES AVEC LOGICIEL AMIGA

| Modèle | CASIO-QV-10A | CASIO-QV300 | FujiFilm DS-7 | Kodak DC-20 |
|---|---|---|---|---|
| Prix (DM) | 739 | 1199 | 899 | 439 |
| Résolution min | 320 x 240 | 320 x 240 | 320 x 240 | 320 x 240 |
| Nombre de photos (res min) | 96 | 192 | 60 | 16 |
| Résolution max | - | 640 x 480 | 640 x 480 | 493 x 373 |
| Nombre de photos (res max) | - | 64 | 30 | 8 |
| Mémoire interchangeable | non | non | oui | non |
| Autofocus | oui | non | oui | oui |
| Distance focale (mm) | 5,2 | 4,9/11 | 5,7 | Pas de focale (?) |
| MacroPhoto | oui | oui | oui | non |
| Flash incorporé | non | non | non | en option |
| Viseur display | oui | oui | oui | non |
| Sortie vidéo | PAL | PAL | non | non |
| Prise secteur | en option | en option | en option | non |
| Pilotable par ordinateur | non | non | oui | non |
| Pilotable par Amiga | non | non | non | non |

## Revue de la presse anglaise par Stéphan Martin

### NEWS:

**PHOTO:** Canon a annoncé la commercialisation du studio d'édition pour la bjc 4200. Pour l'achat de cette dernière, Canon vous offrira:

- un film 35 mm
- le logiciel Photosuite pour la retouche d'images
- une cartouche couleur photo-réalisme
- papier haute résolution
- un bon de réduction pour le développement.

Il vous suffira alors d'envoyer votre pellicule à développer chez Kodak et en retour vous recevrez un Cédérom contenant vos photos. Bien que le logiciel Photosuite fourni ne soit dédié qu'aux seuls PC, vous pourrez quand même éditer vos travaux grâce aux logiciels amiga supportant le standard PhotoCD (PPaint par exemple). (http://www.canon.co.uk)

**DOMAINE PUBLIC:** depuis le 1er Août 1997, les deux plus grandes compagnies anglaises de DP Amiga, F1 licenseware et 5th Dimension, ne font plus qu'une. En effet, après 5 semaines de négociations, 5D software a pris possession de F1 et a ainsi donné naissance à F1 Software. A terme, cette société devrait proposer plus de 200 programmes tels que le compilateur Amos ou encore Disk mag creator. (http://www.ware5d.demon.co.uk)

**CONNEXION:** Golden image vient de mettre sur le marché sa carte ethernet pour la modique somme de £175. Destinée aux amigas équipés d'un bus Zorro II, elle possède une Rom Netzwerk la rendant auto-boot et est totalement compatible avec les Networks utilisant le protocole Sana II.

**TERRE PROMISE:** Vulcan Software vient de poser le pied sur le sol américain en ouvrant un bureau dans l'Ohio et ainsi permettre à nos lointains cousins l'accès à des classiques du genre Valhalla. (http://www.vulcan.co.uk)

**BONNES AFFAIRES:** Power Computing est devenu le distributeur officiel du 1200 et le seul au Royaume-Uni à posséder la licence de production des Roms 3.1. Pour fêter l'événement comme il se doit, Power a annoncé une baisse de ses prix assez phénoménale. Ainsi pour un A1200 avec sa blizzard 1230/8Mo et son HD 1.7 Go il devrait vos en coûter £459.95, alors qu'une carte Apollo 1240 à 25 Mhz ne dépassera pas les £140 et les Roms 3.1 seules (sans disks ni manuel) les £30. (httpp://www.powerc.com)

### PREVIEW:

#### AMIGA MICRONIK

Amiga Format a eu le privilège de pouvoir contempler le premier et actuellement unique nouvel Amiga. Ils ont eu l'espace de quelques instants la seule version béta de l'Infinitiv A1500. Micronik a certainement oublié que Commodore avait eu la drôle d'idée de relancer le 2000 sous un nom très voisin. Se présentant sous la forme d'une tour renfermant une carte mère de 1200 (rom 3.1) agrémentée d'un contrôleur SCSI et plus important encore d'un bus Zorro II/III de série. Ce bus possède en outre un slot CPU pouvant recevoir des cartes accélératrices pour A4000 (genre Cyberstorm). Micronik conseille d'ailleurs de passer par cette voie pour accélérer la machine car bien que les cartes pour 1200 soient relativement bien tolérées, elles ne permettent pas l'utilisation du Zorro III (seul le Zorro II étant alors adressable).

Les principaux avantages de l'Infinitiv sont ses capacités d'extension (5 slots Zorro III et 2 slots PCI) et sa modularité. En effet, vous pouvez agrandir votre tour en y ajoutant des étages suivant vos besoins (1 étage = 1 baie). Le prix pour cette petite merveille sera de £599.95

### TESTS:

**ART EFFECT 2 v2.1.3:** traitement d'images
Test: Amiga Format 10/97
Développeur: Haage&Partner
Commercialisé par:
Blittersoft (00.44.19.08.261.466)
Prix: £119.95
Positif: Facilité d'emploi. Gestion mémoire virtuelle interne (pas besoin de MMU). Filtres puissants et ultra-rapides. Port ARexx. Support des tablettes graphiques.
Négatif: Nombreux bugs graphiques. Plantages assurés sur toutes machines. Certains loaders sont incomplets. Nécessite une configuration très musclée (gros disque dur, processeur 040 et carte graphique recommandée).
Verdict: 80%. Nécessite davantage de tests avant sa commercialisation.

**MINI OFFICE:** solution bureautique
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: Guildhall (00.44.13.02.890.000)
Prix: £19.95
Positif: Prix. Compatible avec le Workbench 1.3. Peu gourmand en ressources.
Négatif: Installation (juste une liste de fichiers à copier sur le disque dur). Programmé en AMOS (pas de multi-tâches, pas de requesters ASL, pas de polices vectorielles). Très limité en performances (5200 cellules au plus dans une feuille de calculs, 9999 enregistrements dans une base de données).
Verdict: 63%. Convenable pour les petits systèmes, désappointant pour les autres.

**TEAC R50S:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: TEAC (00.44.19.23.225.235)
Prix: £564
Positif: Fonctionne parfaitement en mode Disk-at-Once. Lecture et gravage en x4. Aucun plantage durant les tests.
Négatif: Prix excessif. Pas de Led informant du gravage.
Verdict: 90%. Fonctionne parfaitement.

**D2 2X6X CDR:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: D2 (00.44.17.18.728.000)
Prix: £411
Positif: Peut servir de lecteur Cédérom (lecture en x6). Chargement du Cédé dans un caddy.
Négatif: Ne fonctionne pas avec MakeCD.
Verdict: 71%. Des performances trop ternes pour le prix.

**TRAXDATA 4600:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: Gasteiner (00.44.181.345.6000)
Prix: £449
Positif:Led spéciale indiquant le gravage. Tampon de 2 Mo. Lecture x6, grgavage x4.
Négatif:Sans.
Verdict:93%. Très bien.

**TRAXDATA 2600:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: Gasteiner
Prix: £300
Positif: Prix. Led indiquant les périodes de gravage. Lecture x6, gravage x2.
Négatif: Problèmes avec l'interface SCSI de l'A3000.
Verdict: 95%. Le meilleur rapport qualité/prix.

**ONE PROFESSIONAL 4XS:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: Disc Direct (00.44.12.23.507.705)
Prix: £500
Positif: idem Traxdata 4600 (basé sur le même mécanisme: Yamaha 400).
Négatif: Plus lent et plus cher que le Traxdata 4600.
Verdict: 82%. Bon mais il existe meilleur.

**HP SURESTORE 602ES:** graveur de Cédéroms
Test: Amiga Format 10/97
Commercialisé par: HP (00.44.990.474.747)
Prix: £429
Positif: Performances (idem Traxdata 2600 car basé aussi sur le phillips CD2600).
Négatif: Câble alimentation non standard. Prix.
Verdict: 81%. Trop design, trop cher.

 jac@avignon.pacwan.net

# Anims, effets, raytrace dans un logiciel révolutionnaire

## KESKESSÈ ?

**C'est d'abord un logiciel d'animation. C'est ensuite un puissant générateur d'effets. Enfin, c'est un plotter mathématique, un raytracer, un gestionnaire de projets, un synchroniseur audio et bien d'autres, un outil de création pure qui va enflammer vos méninges ! Bref, un gros coup dans la panoplie Amiga !**

**Des amis bien intentionnés connaissant mon goût pour les logiciels d'animation me l'avaient signalé. J'avais téléchargé une version bêta qui n'avait rien voulu savoir sur mon DraCo. J'ai dernièrement trouvé une version plus avancée, celle-ci ne plantait pas. Un peu compliquée au début, je ne savais pas dans quelle merveille je venais de me lancer. Jugez-en par vous-même après lecture de mon essai, vous ne le regretterez pas!**

## L'ETAT DES LIEUX

Selon l'endroit d'où vous téléchargerez Wildfire, vous pourrez trouver différentes archives. Les anciennes étaient divisées en FPU, NoFPU, et elles épuisaient la mémoire pour brider le logiciel.

La dernière que j'aie trouvée (sur Aminet) était divisée en WildfireA (archive principale nécessaire) et WildfireB (matériel et annexes facultatives... mais conseillées). Celles-ci n'épuisent plus la mémoire, mais placent un logo "Wildfire" en plein milieu des images.

On peut trouver une version fonctionnelle (sans logo sur les images) mais tout de même bridée, sur le CD Aminet 20.

La version 4.00 qui sera commerciale sur CD est pour bientôt (prévision fin octobre). D'abord, il y aura trois versions, une 68k, une PPC et une p.OS, toutes-commercialisées par Oberland à des prix différents. Sur ces CD, on trouvera en outre une aide en ligne, en anglais et en allemand, divers exemples d'animation (Dataworld 1, Dataworld 2, Wild Summer), diverses petites Workshops avec des animations, une version complète et enregistrée du programme Shareware DUST.

Ensuite, sûrement une version MovieShop/DraCo, qui communiquera vraisemblablement avec MovieShop sur le même principe que Monument Designer. Cette dernière n'est pas encore écrite, les auteurs attendant un DraCo et les données de développement de la part de MacroSystem qui devrait commercialiser exclusivement cette version. On peut s'interroger sur les délais, sans vouloir être méchant.

## LES SPECIFICITES

Comme il y a déjà une fort belle collection de formats d'images et d'animations dans le monde Amiga (sans parler des autres), mais qu'aucun d'eux n'est adéquat (en existera-t-il un jour), Wildfire possède son propre format : YAFA, qui est compressible de nombreuses manières et qui permet le zooming en temps réel. Toutes les opérations sont gérables sans script ARexx directement dans le programme, cumulables et chaque valeur peut être remplacée par une enveloppe éditable.

Les formats reconnus en entrée sont YAFA, ANIM 5/7/8, MPEG et images en séquence. En sortie, se sont les mêmes sauf MPEG.

La prévisualisation se fait sur presque toutes les opérations, certaines même en temps réel.

L'éditeur permet de concevoir facilement des projets compliqués à la souris.

La librairie de plugins est déjà assez riche puisqu'elle contient déjà environ 80 effets. Ceux-ci peuvent se charger ou décharger à tout moment.

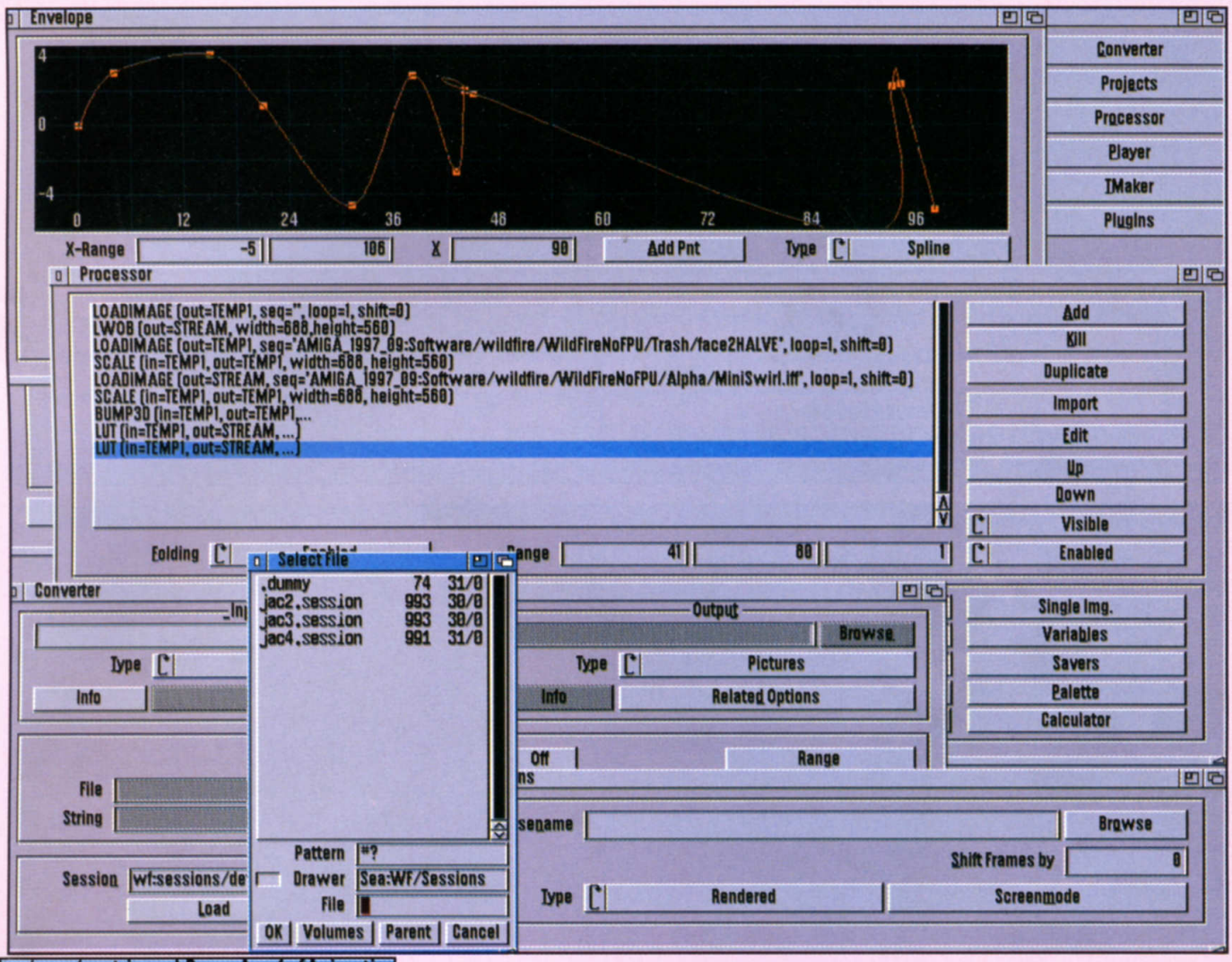
Le générateur 3D permet d'utiliser jusqu'à 4 sources lumineuses et supporte le phong-shading.

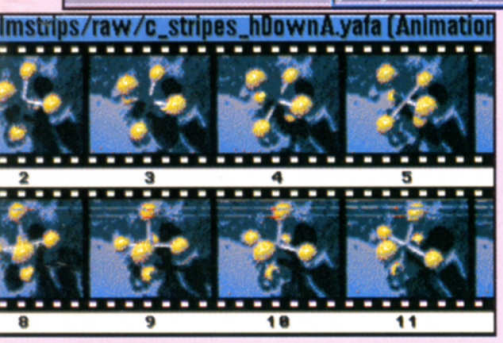
Les effets 3D peuvent se superposer, les images et les objets Lightwave également dans un espace 3D.

Il existe un éditeur d'enveloppes et un éditeur de TimeCode. Une fonction permet la création d'effets de transitions entre deux animations. Une autre fonction permet d'avoir les informations sur n'importe quelle animation.

Afin de simplifier le timing parfait de gros projets, on utilise des flimstrips.

Les gadgets numériques permettent




non seulement l'entrée des valeurs mais encore le calcul de fonctions mathématiques directement dans le gadget, avec en plus la possibilité d'y utiliser des valeurs symboliques définies par l'utilisateur (ainsi que dans tout le programme d'ailleurs).

L'interface est adaptable à n'importe quelle fonte sans utiliser MUI.

Drag&Go utilise le drag.gadget 1.0 beta de Jörg Kollmann. Le port ARexx contient plus de 400 commandes.

On n'a pas oublié les macros, les fenêtres customisables, les docks, ni un kit de développemnent pour concevoir et réaliser des plugins soi-même.

Bref, le rêve... Observons cependant qu'il est nécessaire d'avoir un FPU, le chipset AGA ou une carte graphique, 2 Mo de FastRAM et l'Amiga OS V39 (3.0), ceci étant bien sûr un minimum qui ne vous emmènera pas très loin.

## L'UTILISATION

Donc, pas de difficulté pour installer Wildfire, tout est simple et intelligemment conçu.

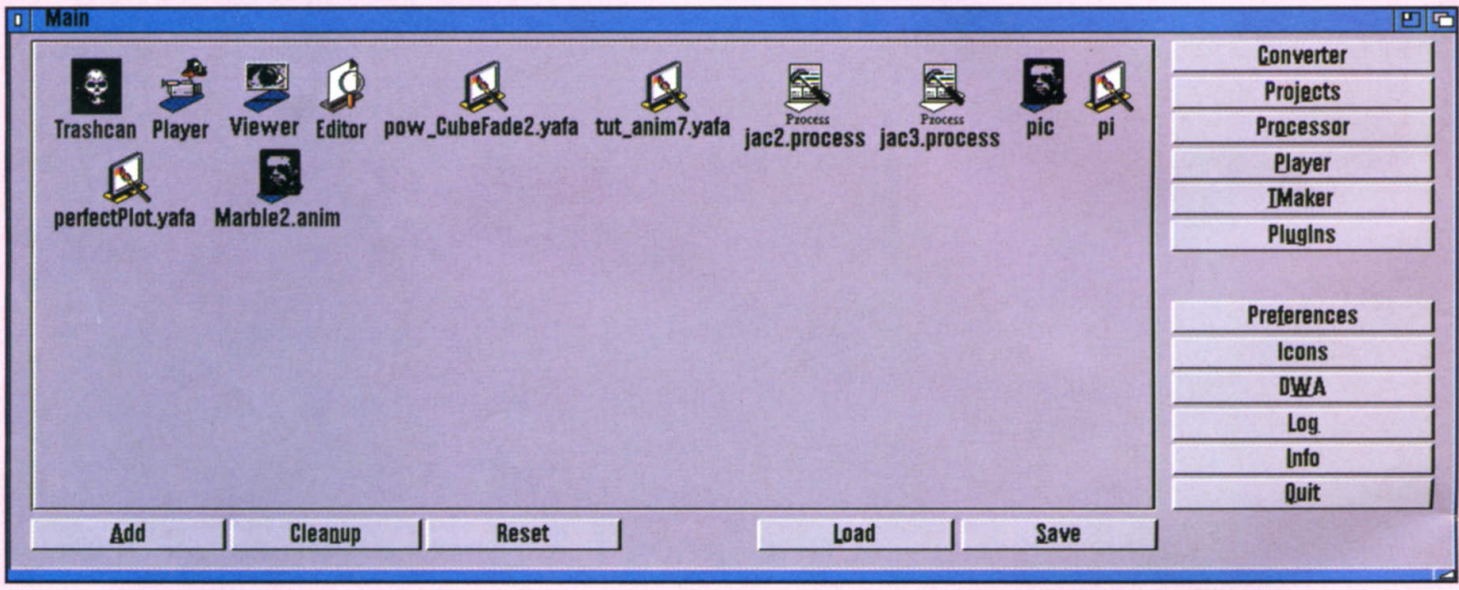
Une fois ouvert, une fenêtre où on trouve pêle-mêle tout ce dont on a besoin sous forme d'icône, puisque tout est généreusement placé sous le double signe bénéfique du drag et du drop. Pas de menu, tout au gadget ou à l'icône.

Ensuite, une grande débauche de fenêtres qu'on peut soit ouvrir dans l'ordre logique où on en a besoin, ou bien, à partir d'une autre fenêtre de gestion... des fenêtres.

- Premier moteur, le "convertisseur", c'est là qu'on rentre les entrées et les sorties. Il peut ne servir qu'à ça. On met des images en entrée et on ressort une animation ou le contraire. On peut aussi ne rien rentrer et à la place générer des merveilles avec le "processeur", ou bien combiner le tout.
- Le "processeur", lui, est une porte ouverte à tous les traitements graphiques qu'on veut faire subir à nos images. Il consiste en une fenêtre où on range dans l'ordre voulu des instructions pour en faire un script. Mais on ne l'écrit pas soi-même, on fait tout à la souris dans d'autres fenêtres de sélection.
- La fenêtre de "projets" gère les animations et la partie audio pour en faire un produit synchronisé. On peut y convertir les animations en "filmstrips", sorte de prévisualisation en vignettes.
- Le "player" permet de visualiser les animations. Bien entendu, il n'est pas encore compatible DraCo, il a donc planté en vision sur écran, mais en fenêtre j'ai réussi à faire jouer une anim YAFA 320 x 256 de 17 Mo en 15 images/seconde.
- Vient ensuite le "TMaker" qui permet de faire des transitions entre les animations avec prévisualisation en vignettes. (C'est d'ailleurs, pour la petite histoire, l'origine du programme).
- Puis, les fenêtres de gestion des plugins, de préférences, d'icônes, de fenêtres, de logging, d'info et pour quitter le programme.

La gestion des enveloppes est particulièrement importante puisqu'elle permet de faire évoluer exactement selon ses voeux toutes les variables du logiciel. Elle se fait en ajoutant des points dans une fenêtre de graphique et la liaison entre ces points peut être choisie entre linéaire, Bézier et Spline.

Le plotter mathématique qui permet le calcul de surfaces utilise les fonctions sin, cos, atan, ln, exp, sqrt, rnd, abs, sig, pi, pcWidth, pcHeight, pcFrame, pcXMin, pcXMax, pcYMin, pcYMax, pcTMin, pcZMax, et x.

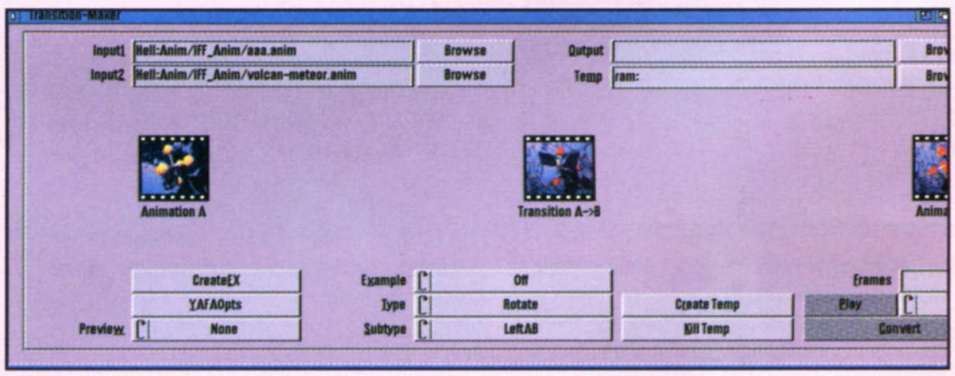



## CONCLUSION

A part tout ce qu'on a vu, ce qui m'a personnellement le plus impressionné, c'est une fonction qu'on ne trouve que dans les logiciels 3D très haut-de-gamme: du mapping d'altitude effectif. C'est-à-dire qu'en mappant une image pour faire du relief, ce relief est réel, pas seulement des ombres et des reflets qui imitent le relief, les objets qui se trouvent dans une telle vallée sont réellement cachés !

Sur l'ensemble, tout est idyllique ou presque. Je regretterai personnellement l'absence d'AHI qui aurait permis de faire une seule version Amiga-DraCo. Je suppose que ça viendra. Comme ce logiciel a une vocation certaine pour les effets vidéo, j'aurais aimé avoir les champs (fields), bien qu'on puisse les faire soi-même (ou enfin presque) en divisant la hauteur par deux et en doublant le nombre d'images, mais ceci n'est valable que si on n'importe pas d'images, car il n'y a pas de fonction de réduction ou d'augmentation du nombre d'images.

De toutes façons, ceci n'est qu'une préversion d'un logiciel qui va faire sa première sortie, et dans cette perspective, c'est une pièce maîtresse pour l'avenir de l'Amiga. Dommage même qu'il arrive si tard.




## LES CREDITS

N'oublions pas les géniaux amigaîstes qui ont concocté ce génial programme, déjà commencé au cours de l'année 95, ce qui explique le numéro de la version. En tant que programme non-commercial, Wildfire vient de gagner une carte PPC au concours de développement d'Amiga Magazin.

**Andreas Maschke**, physicien, 24 ans, auteur du fabuleux mais hermétique programme DUST, a programmé Wildfire.

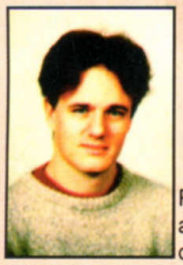
**Michael Henke**, étudiant en physique, 23 ans, auteur de YAFA, le format d'animation multimédia.

**Andreas Küssner**, acheteur industriel, 23 ans, qui coordonne le tout et peut être joint à l'adresse suivante :

**Marrinksweg 5**
**48531 Nordhorn**
**Tél.: 05921/330420 (18-20 o`clock weekdays)**

**email:** eksec@eure.de
http://www.oberland.com/amiga/wildfire/

BEWAVE par Sébastien Boucheux



# La Preview Release, deux mois après la sortie...

### Du côté de Menlo Park...

Depuis maintenant deux mois, Be vend la version Preview Release de son système d'exploitation. Il a été aussi distribué gratuitement pendant MacWorld (mais cette version ne permet pas les updates gratuites sur CD...) Depuis sa sortie, Be a sorti deux mises à jour de maintenance qui corrigent quelques dysfonctionnements et bugs. La dernière en date est sortie fin août et corrige des bugs dans la connexion AppleTalk, dans le support des disques IDE, les cartes graphiques ATI. Elle contient aussi une update du noyau pour améliorer l'utilisation du débuggeur.

Plus intéressant, BeOS travaille actuellement sur la version Intel de BeOS. Il a été montré pour la première fois à la Be Developer Conference de Boston. D'après certaines sources, BeOS tournait sur Pentium depuis mai dernier.... J'ai eu la chance de voir tourner BeOS sur un Pentium pendant le dernier Geek Tea qui a eu lieu le 28 août dernier dans les bureaux de Be Europe (pour y participer, nul besoin d'être développeur BeOS, allez juste sur le site de Be Europe et regardez la date du prochain Geek Tea).

Cette version de BeOS pour Pentium est loin d'être la version définitive (même pour un développeur) mais elle est très impressionnante. Elle tournait sur un PC standard monoprocesseur (Pentium 200 MHz). Il ne restera plus qu'à avoir les spécifications techniques pour acheter un PC et à installer la version développeur(dès qu'elle sera disponible)

Christophe Droulers de Be Europe nous a montré les applications actuellement disponibles sur la machine, ainsi que quelques applications vidéo (genre enregistreur vidéo)

### Be Europe @ Apple Expo

Entre le 17 et le 21 Septembre aura lieu Apple Expo au Parc des Expositions de Paris, près de la Porte de Versailles. Be sera, bien sûr, présent sur le site austand K64. Sur le stand, une démo complète de BeOS sera effectuée ainsi que celle de BeOS sur Intel. Jean-Louis Gassée sera aussi présent sur le stand les 17 et 18 pour répondre aux questions des nombreux visiteurs. Be distribuera aussi le CD de la Preview Release. De plus, de nombreuses applications seront montrées sur le stand : BeatWare (http://www.beatware.com) sera présent pour démontrer leurs deux suites logicielles (BeBasics et BeStudio) ainsi que Adamation (studioA, Audio Elements), Rodesign (ShowBoat) et de nombreuses applications shareware, freeware : DualPlayer, Pulsar, Maillt, Felix, Kftp, Be Internet Central, WinCast DataTypes handler...

### BeOS dans la presse spécialisée

Be a décidé de distribuer BeOS pour Mac dans la presse spécialisée et ce, en choisissant un journal par pays. Sont déjà parus: MacUser (USA), MacPower (Japon),MacUp (Allemagne), UniversMac (France), MacUser (Angleterre).

### Nouvelles de la planète BeOS

Du côté du site ftp de Be (BeWare), à signaler l'arrivée d'un économiseur d'écran (Blanket) entièrement customisable à l'aide d'addon et de la librairie X11R6.3 for BeOS (librairies X11 pour BeOS qui permet de recompiler la plupart des applications X)

A Boston, durant la dernière BeDC, de nombreux logiciels ont été en démonstration et certains ont reçu des awards. A signaler que trois d'entre-eux sont français : Felix (client IRC possédant une interface utilisateur), Pulsar (application audio-vidéo permettant de faire évoluer les images en fonction du son), Be Internet Central (système similaire à Internet Config sur MacOS permettant de centraliser les configurations internet de la machine)

### BeWave sur le net

A signaler la nouvelle adresse électronique de BeWave:
bewave@amiganews.com

A signaler aussi la création d'une rubrique BeOS sur le serveur Web (encore en construction) de AmigaNews :
http://www.amiganews.com/bewave : Il y a des photos de la dernière BeDC et de MacWorld et il y aura bientôt des photos de Apple Expo...

**Sébastien Bouchex**
Développeur BeBox bouchex@iname.com
http://www.inforoute.cgs.fr/bouchex

CARTE CETELEM

# TURTLE BAY DIRECT

CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

POUR MIEUX VOUS SERVIR, NOUS DIMINUONS LA PUBLICITE SEMESTRIELLE ET CREEONS UN CATALOGUE COMPLET AVEC TOUS NOS PRODUITS INFORMATIQUES AMIGA. POUR LE RECEVOIR, IL VOUS SUFFIT DE COMPLETER ET RETOURNER LE COUPON REPONSE ACCOMPAGNE D' UNE ENVELOPPE TIMBREE.

¤¤¤ MERCI DE VOTRE CONFIANCE ¤¤¤

## LES CLASSIQUES

*Extensions A500/500+, A600, A1200* B

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ext. A500 avec Horloge | 190Frs | Ext. A500+ sans Horloge | 280Frs |
| Ext. A600 sans(avec)H | 300Frs(380Frs) | TBD1200 0Ko | 370Frs |

*Disques Durs A600 / A1200* C

| | | | |
|---|---|---|---|
| HD60Mo2.5 | 550Frs | HD160Mo2.5 | 690Frs |
| HD270Mo2.5 | 790Frs | HD1Go2.5 | 1350Frs |
| HD1.2Go3.5 | 1140Frs | HD1.6Go3.5 | 1250Frs |
| HD2Go3.5 | 1370Frs | HD2.5Go3.5 | 1515Frs |

Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1 60Frs

*Barettes Simm* B

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4Mo32bits STD | 155Frs | 4Mo EDO | 155Frs |
| 8Mo STD | 255Frs | 8Mo EDO | 225Frs |
| 16Mo EDO | 550Frs | 32Mo EDO | 1290Frs |

*Lecteurs CD-ROM A600 / A1200* C

| | CD Atapi Nu | CD Atapi Externe |
|---|---|---|
| x4 | 510Frs | 590Frs |
| x8 | 550Frs | 620Frs |
| x16 | 660Frs | 790Frs |
| | CD SCSI Nu | CD SCSI Externe |
| x8 | 850Frs | 950Frs |

*Lecteurs de disquettes Amiga* B

| | | | |
|---|---|---|---|
| Interne 880KoA500/600/1200 | 199Frs | Interne 880Ko A2000 | 250Frs |
| Interne 1.76Mo A1200Comm. | 480Frs | Interne 1.76 A1200Am.Tech. | 480Frs |
| Interne 880Ko avec façade | 210Frs | Interne 1.76Mo avec façade | 480Frs |

Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo

| | | | |
|---|---|---|---|
| Externe 880Ko tout Amiga | 310Frs | Externe 1.76Mo (WB 2.05 mini) | 660Frs |

*ower A600 / A1200* E

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tower TBD1200 à monter | 950Frs | Tower TBD600 à monter | 1090Frs |
| Tower TBD1200-3.0 | 2990Frs | Tower TBD1200Magic | 3690Frs |

## LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz à partir de 650Frs C

| | | | |
|---|---|---|---|
| Blizzard 1230.IV | 890Frs C | Blizzard 1240.IV -TERC | 1880Frs C |
| Blizzard 1260.IV | 3099Frs C | Kit SCSI Blizzard IV | 699Frs C |
| Copro 68882/33 PLCC | 190Frs B | Copro 68882/50 PGA | 460Frs C |

Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de 2300Frs C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour 1450Frs C

| | | | |
|---|---|---|---|
| Blizzard 603E à partir de | 3110Frs C | Blizzard 603E+ à partir de | 3899Frs C |
| Interface BUDDHA | 399Frs C | Carte Vidéo GRAFFITI | 490Frs C |
| Interface CATWEASEL | 540Frs C | Interface CATWEASEL ZII | 675Frs C |
| Interface Squirrel | 410Frs C | Interface Surf Squirrel | 750Frs C |

TBD 4 Ide ( Option IDE-fix'97) 150Frs A (350Frs B)
comprend 1 interface + 1 nappe 2.5 / 2.5

DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA SEPTEMBRE 1997

Nom, Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

Frais de Port: A 55Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock.
Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.

# L'émulation Amiga sur PC n'est plus une plaisanterie

par Fabrice Mansat

Il suffit de jeter un oeil du côté des newsgroups et des mailing lists sur Internet, pour se rendre compte d'un véritable remue-ménage. Le coupable : UAE. Les avis sur cet émulateur sont très variés et plutôt négatifs. Bon nombre veulent à tout prix refuser que cet émulateur arrive à faire l'impossible : émuler un Amiga. D'autres veulent que cet émulateur soit un véritable Amiga et n'acceptent aucun défaut. Les critiques fusent sur le Net et certains avancent des chiffres sur ses performances, mais je n'ai malheureusement rien trouvé de concluant car les méthodes utilisées étaient très loin d'être fiables.

La plupart des chiffres qui se veulent plus sérieux proviennent de Sysinfo ou bien de AIBB, chiffres non fiables sous UAE. A cela, il y a plusieurs raisons dont une évidente : l'écoulement du temps n'est pas correct ni constant. Faire tourner DosUAE sur un Pentium 100Mhz vous donne une horloge qui retarde, alors que sur un Pentium II 266Mhz, elle avance à une allure folle. Sous WinUAE, par contre, l'horloge avance normalement quand il n'y a pas d'activité dans le système et ralentit, voire se fige lors d'un usage intensif du processeur par les programmes Amiga, cas systématique pour les benchmarks.

La méthode la plus fiable consiste tout simplement à sélectionner des applications qui utilisent intensivement le CPU ou le FPU et à mesurer l'écoulement du temps lors de leur exécution. Il faut donc exclure tout ce qui est jeux, démos, et les utilitaires de type traitement de texte ou tableur.

## Choix des configurations

Le but de ce "benchmark" n'est pas d'essayer à tout prix de faire tourner tel ou tel logiciel le plus rapidement possi-

**Configurations matérielles testées**

| Pentium 100 | Pentium 133 | Pentium II 233 | Pentium II 266 | Amiga 1260 | Amiga 1200 |
|---|---|---|---|---|---|
| -Intel 100Mhz<br>-Cache 256Ko<br>-16Mo RAM 70ns<br>-DD 1,2Go<br>-Window 95 | -Intel 133Mhz<br>-Pas de cache<br>-16Mo RAM 70ns<br>-DD 1,6Go<br>-Windows 95 | -Intel 233Mhz<br>-Cache 512Ko<br>-64Mo RAM EDO 60ns<br>-DD 2,5Go<br>-Windows 97 | -Intel 233Mhz<br>-Cache 512Ko<br>-64Mo RAM EDO 60ns<br>-DD 2,5Go<br>-Windows 97 | -Blizzard 1260 50Mhz<br>-2Mo CHIP<br>-16Mo EDO 60ns FAST<br>-DD 1Go<br>-ROM 3.1<br>-WB 3.1 | -68020 14Mhz<br>-2 Mo CHIP<br>-DD 1Go<br>-ROM 3.1<br>-WB 3.1 |

**Configurations d'UAE**

| DosUAE 0.6.9 | WinUAE 0.6.9 r12 |
|---|---|
| -2Mo CHIP RAM<br>-4Mo FAST RAM<br>-1Mo BOGO RAM<br>-Résolution 800x600 256 couleurs<br>-Rafraichissement 1/1<br>-Blits et 32 blits activés<br>-Copper Cheat à 224<br>-Pas de son<br>-Disque dur virtuel de 8Mo<br>-Précision de l'émulation = 2 | -2Mo CHIP RAM<br>-4Mo FAST RAM<br>-1Mo BOGO RAM<br>-Résolution 724x566 256 couleurs<br>-Rafraichissement 1/1<br>-Blits et 32 blits activés<br>-Copper Cheat à 224<br>-Pas de son<br>-Disque dur virtuel de 8Mo<br>-Précision de l'émulation = 2 |

ble, mais plutôt de voir quelles sont les performances d'UAE pour quelqu'un qui souhaite travailler avec, de manière confortable.

Par confort, j'entends travailler en haute résolution avec le meilleur taux de rafraîchissement possible (1/1). Le son n'est pas une nécessité. J'ai aussi fait le choix de ne tester que sous KS 3.1 et WB 3.1.

Le mode 320x256x16 couleurs est bien plus performant pour les jeux et les démos, mais certainement pas ce qu'il y a de plus agréable pour des tâches non ludiques.

## Choix des applications

Voici la partie la plus difficile. En effet, il faut trouver des programmes dont la durée d'exécution est mesurable. De plus, ils doivent être capables de tourner du KS1.3/WB1.3/OCS au KS3.1/ WB3.1 /AGA, acceptant tous la totalité de la gamme 680x0.

Mon choix s'est donc porté sur, pour ne pas dire restreint à, *Lightwave 3.5* (3D), *Art Department Pro 2.0.5* et *GFXLab24 v1.2*, les deux derniers étant des programmes de traitement d'images. On trouve ensuite *Mandelbrot 2000*, générateur de fractales, *Lha*, compresseur de fichiers, et *DMS*, compresseur de disquettes. *Compte-Chèque* est un vieux programme de gestion de comptes bancaires qui accepte tous les KS, WB et processeurs qui me sont passés entre les mains.

Si vous avez déjà regardé les tableaux, vous devez vous demander ce que fait *SysInfo* dans la liste. La raison en est simple: si les chiffres retournés sont faux, sa durée réelle de calcul, elle, peut être représentative.

## Les résultats

**Le tableau 1** vous donne tous les chiffres bruts (en secondes) des différents tests effectués. Je ne m'étendrai pas sur le détail de chaque test car ce qui compte ici, c'est d'avoir effectué les tests de manière identique pour chaque configuration. La première conclusion que l'on peut déjà tirer, c'est qu'avec UAE on ne peut rien faire de sérieux avec un 1200 de base, mais ça, tout le monde le sait déjà. Presque tous les tests du 1200 sont à "ko", le plus souvent à cause du manque de mémoire et de l'absence de copro arithmétique. De plus, ne pas avoir de Fast RAM réduit grandement les performances réelles du 68020.

**Dans le tableau 2**, vous trouverez les rapports entre un Amiga 1260 (base 1) et les autres configurations testées. Exemple de lecture : Lightwave (sans FPU) sur PII/266 tourne à 22% (0,22x100) de la vitesse d'un A1260. On remarque dès maintenant que UAE reboote bien plus rapidement qu'un véritable Amiga. Pratique pour les bidouilleurs!

**UAE BENCHMARK**

| | Pentium 100 DosUAE | Pentium 133 DosUAE | Pentium II 233 DosUAE | Pentium II 266 DosUAE | Pentium II 266 WinUAE | Amiga 060/50 | Amiga 020/14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **LIGHTWAVE** | | | | | | | |
| TheUSAScene | | | | | | | |
| *Sans FPU Temps réel* | 597 | 510 | 152 | 134 | 130 | 28 | ko |
| Avec FPU Temps réel | ko | ko | ko | ko | ko | 11 | ko |
| | | | | | | | |
| Redémarrage à chaud | 17 | 13 | 4.5 | 4 | 4 | 15 | 35 |
| *Temps réel de calcul de sysinfo* | 28 | 27 | 9 | 7 | 7 | 6 | 5 |
| *Extraction lha 638Ko RAM2RAM* | 41 | 36 | 13 | 12 | 11 | 2 | ko |
| *Création lha 638Ko RAM2RAM* | 345 | 300 | 107 | 94 | 85 | 13 | ko |
| Extraction DMS RAM2DF0/verify | 85 | 72 | 28 | 24 | 22 | 80 | 94 |
| | | | | | | | |
| **Compte Cheque** | | | | | | | |
| Chargement 672 enregistrements | 10 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 7 |
| Chargement 672 pour statistiques | 8 | 7.5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 |
| Affichage camembert | 7 | 6 | 2 | 1 | 1 | 6 | 5 |
| | | | | | | | |
| *Mandelbrot 2000 8 arms 16 coul* | 351 | 288 | 118 | 103 | 99 | 13 | 192 |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 83 | 65 | 23 | 20 | 19 | 2 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 20 | 18 | 10 | 5 | 5 | 1 | ko |
| *Whirl 10X 10Y 130level* | 2993 | 904 | 560 | 257 | 240 | 21 | ko |
| *Convolve* | 375 | 335 | 128 | 106 | 102 | 11 | ko |
| *Rotare 30 degres* | 685 | 621 | 227 | 192 | 180 | 14 | ko |
| *Emboss* | 120 | 108 | 38 | 30 | 28 | 3 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 295 | 269 | 88 | 76 | 70 | 7 | ko |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020+68881** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 83 | 65 | 23 | 20 | 19 | 2 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 20 | 18 | 10 | 5 | 5 | 1 | ko |
| Whirl 10X 10Y130level | ko | ko | ko | ko | 23 | 3 | ko |
| *Convolve* | 375 | 335 | 128 | 106 | 102 | 10 | ko |
| *Rotare 30 degres* | 95 | 90 | 28 | 23 | 22 | 2 | ko |
| *Emboss* | 120 | 108 | 38 | 30 | 28 | 3 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 295 | 269 | 88 | 76 | 70 | 7 | ko |
| | | | | | | | |
| **The Art Department Pro** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 84 | 72 | 26 | 23 | 22 | 2 | ko |
| *Conversion 16 coul + affichage* | 86 | 79 | 23 | 21 | 20 | 3 | ko |
| *Color to Gray* | 7 | 6 | 2 | 2 | 2 | 0.3 | ko |
| *Scale 50%* | 21 | 17 | 5 | 5 | 5 | 1 | ko |
| *Blur* | 56 | 50 | 16 | 15 | 15 | 2 | ko |
| *Convolve* | 214 | 185 | 70 | 62 | 60 | 8 | ko |

**Tableau 1**

| | Pentium 100 DosUAE | Pentium 133 DosUAE | Pentium II 233 DosUAE | Pentium II 266 DosUAE | Pentium II 266 WinUAE | Amiga 060/50 | Amiga 020/14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **LIGHTWAVE** | | | | | | | |
| TheUSAScene | | | | | | | |
| *Sans FPU Temps réel* | 0.05 | 0.05 | 0.18 | 0.21 | 0.22 | 1.00 | ko |
| Avec FPU Temps réel | ko | ko | ko | ko | ko | 1.00 | ko |
| | | | | | | | |
| Redémarrage à chaud | 0.88 | 1.15 | 3.33 | 3.75 | 3.75 | 1.00 | 0.43 |
| *Temps réel de calcul de sysinfo* | 0.21 | 0.22 | 0.67 | 0.86 | 0.86 | 1.00 | 1.20 |
| *Extraction lha 638Ko RAM2RAM* | 0.05 | 0.06 | 0.15 | 0.17 | 0.18 | 1.00 | ko |
| *Création lha 638Ko RAM2RAM* | 0.04 | 0.04 | 0.12 | 0.14 | 0.15 | 1.00 | ko |
| Extraction DMS RAM2DF0/verify | 0.94 | 1.11 | 2.86 | 3.33 | 3.64 | 1.00 | 0.85 |
| | | | | | | | |
| **Compte Cheque** | | | | | | | |
| Chargement 672 enregistrements | 0.20 | 0.22 | 0.50 | 0.67 | 0.67 | 1.00 | 0.29 |
| Chargement 672 pour statistiques | 0.38 | 0.40 | 1.00 | 1.50 | 1.50 | 1.00 | 0.60 |
| Affichage camembert | 0.86 | 1.00 | 3.00 | 6.00 | 6.00 | 1.00 | 1.20 |
| | | | | | | | |
| *Mandelbrot 2000 8 arms 16 coul* | 0.04 | 0.05 | 0.11 | 0.13 | 0.13 | 1.00 | 0.07 |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.02 | 0.03 | 0.09 | 0.10 | 0.11 | 1.00 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 0.05 | 0.06 | 0.10 | 0.20 | 0.20 | 1.00 | ko |
| *Whirl 10X 10Y 130level* | 0.01 | 0.02 | 0.04 | 0.08 | 0.09 | 1.00 | ko |
| *Convolve* | 0.03 | 0.03 | 0.09 | 0.10 | 0.11 | 1.00 | ko |
| *Rotate 30* | 0.02 | 0.02 | 0.06 | 0.07 | 0.08 | 1.00 | ko |
| *Emboss* | 0.03 | 0.03 | 0.08 | 0.10 | 0.11 | 1.00 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 0.02 | 0.03 | 0.08 | 0.09 | 0.10 | 1.00 | ko |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020+68881** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.02 | 0.03 | 0.09 | 0.10 | 0.11 | 1.00 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 0.05 | 0.06 | 0.10 | 0.20 | 0.20 | 1.00 | ko |
| *Whirl 10X 10Y 130level* | ko | ko | ko | ko | 0.13 | 1.00 | ko |
| *Convolve* | 0.03 | 0.03 | 0.08 | 0.09 | 0.10 | 1.00 | ko |
| *Rotate 30* | 0.02 | 0.02 | 0.07 | 0.09 | 0.09 | 1.00 | ko |
| *Emboss* | 0.03 | 0.03 | 0.08 | 0.10 | 0.11 | 1.00 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 0.02 | 0.03 | 0.08 | 0.09 | 0.10 | 1.00 | ko |
| | | | | | | | |
| **The Art Department Pro** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.02 | 0.03 | 0.08 | 0.09 | 0.09 | 1.00 | ko |
| *Conversion 16 coul + affichage* | 0.03 | 0.04 | 0.13 | 0.14 | 0.15 | 1.00 | ko |
| *Color to Gray* | 0.04 | 0.05 | 0.15 | 0.15 | 0.15 | 1.00 | ko |
| *Scale 50%* | 0.05 | 0.06 | 0.20 | 0.20 | 0.20 | 1.00 | ko |
| *Blur* | 0.04 | 0.04 | 0.13 | 0.13 | 0.13 | 1.00 | ko |
| *Convolve* | 0.04 | 0.04 | 0.11 | 0.13 | 0.13 | 1.00 | ko |

**Tableau 2**

Comparaison face a un Amiga 3000 (68030/25Mhz)

| | Pentium 100 DosUAE | Pentium 133 DosUAE | Pentium II 233 DosUAE | Pentium II 266 DosUAE | Pentium II 266 WinUAE | Amiga 060/50 | Amiga 020/14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **LIGHTWAVE** | | | | | | | |
| TheUSASCene | | | | | | | |
| *Sans FPU Temps réel* | 0.38 | 0.44 | 1.48 | 1.67 | 1.73 | 8.01 | #VALUE! |
| Avec FPU Temps réel | ko | ko | ko | ko | ko | 8.01 | ko |
| | | | | | | | |
| Redémarrage à chaud | 7.07 | 9.24 | 26.70 | 30.04 | 30.04 | 8.01 | 3.43 |
| *Temps réel de calcul de sysinfo* | 1.72 | 1.78 | 5.34 | 6.87 | 6.87 | 8.01 | 9.61 |
| *Extraction lha 638Ko RAM2RAM* | 0.39 | 0.45 | 1.23 | 1.34 | 1.46 | 8.01 | ko |
| *Création lha 638Ko RAM2RAM* | 0.30 | 0.35 | 0.97 | 1.11 | 1.23 | 8.01 | ko |
| Extraction DMS RAM2DF0/verify | 7.54 | 8.90 | 22.89 | 26.70 | 29.13 | 8.01 | 6.82 |
| | | | | | | | |
| **Compte Cheque** | | | | | | | |
| Chargement 672 enregistrements | 1.60 | 1.78 | 4.01 | 5.34 | 5.34 | 8.01 | 2.29 |
| Chargement 672 pour statistiques | 3.00 | 3.20 | 8.01 | 12.02 | 12.02 | 8.01 | 4.81 |
| Affichage camembert | 6.87 | 8.01 | 24.03 | 48.06 | 48.06 | 8.01 | 9.61 |
| | | | | | | | |
| *Mandelbrot 2000 8 arms 16 coul* | 0.30 | 0.36 | 0.88 | 1.01 | 1.05 | 8.01 | 0.54 |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.19 | 0.25 | 0.70 | 0.80 | 0.84 | 8.01 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 0.40 | 0.45 | 0.80 | 1.60 | 1.60 | 8.01 | ko |
| *Whirl 10X 10Y 130level* | 0.06 | 0.19 | 0.30 | 0.65 | 0.70 | 8.01 | ko |
| *Convolve* | 0.23 | 0.26 | 0.69 | 0.83 | 0.86 | 8.01 | ko |
| *Rotate 30* | 0.16 | 0.18 | 0.49 | 0.58 | 0.62 | 8.01 | ko |
| *Emboss* | 0.20 | 0.22 | 0.63 | 0.80 | 0.86 | 8.01 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 0.19 | 0.21 | 0.64 | 0.74 | 0.80 | 8.01 | ko |
| | | | | | | | |
| **GFXLAB 68020+68881** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.19 | 0.25 | 0.70 | 0.80 | 0.84 | 8.01 | ko |
| *Scale 50% X 50% Y* | 0.40 | 0.45 | 0.80 | 1.60 | 1.60 | 8.01 | ko |
| *Whirl 10X 10Y 130level* | ko | ko | ko | ko | 1.04 | 8.01 | ko |
| *Convolve* | 0.21 | 0.24 | 0.63 | 0.76 | 0.79 | 8.01 | ko |
| *Rotate 30* | 0.17 | 0.18 | 0.57 | 0.70 | 0.73 | 8.01 | ko |
| *Emboss* | 0.20 | 0.22 | 0.63 | 0.80 | 0.86 | 8.01 | ko |
| *Remove isolated pixels* | 0.19 | 0.21 | 0.64 | 0.74 | 0.80 | 8.01 | ko |
| | | | | | | | |
| **The Art Department Pro** | | | | | | | |
| Load astronaut.jpg 732Ko | 0.19 | 0.22 | 0.62 | 0.70 | 0.73 | 8.01 | ko |
| *Conversion 16 coul + affichage* | 0.28 | 0.30 | 1.04 | 1.14 | 1.20 | 8.01 | ko |
| *Color to Gray* | 0.34 | 0.40 | 1.20 | 1.20 | 1.20 | 8.01 | ko |
| *Scale 50%* | 0.38 | 0.47 | 1.60 | 1.60 | 1.60 | 8.01 | ko |
| *Blur* | 0.29 | 0.32 | 1.00 | 1.07 | 1.07 | 8.01 | ko |
| *Convolve* | 0.30 | 0.35 | 0.92 | 1.03 | 1.07 | 8.01 | ko |

Tableau 3

**Le tableau 3** vous donne les valeurs de comparaison de chaque configuration avec un A3000 de base (68030/25Mhz). La valeur de 8.01 est la valeur donnée par Sysinfo pour un A1260 face à un A3000. J'applique ensuite une règle de trois avec les pourcentages du tableau 2 pour obtenir ce tableau-ci. Je sais que ce n'est pas ce qu'il y a de plus juste, mais c'est la seule façon que j'ai trouvée pour comparer UAE à des machines réelles. Voir aussi figure 1.

**Le dernier tableau (4)** donne les rapports de performance entre toutes les configurations testées, plus celles données par Sysinfo. Les seules données provenant de Sysinfo sont celles des colonnes Amiga 060 et Amiga 020. Le reste des cases est obtenu par règle de trois en faisant la moyenne des ratios du tableau 3 considérés comme significatifs (en italique) et en les multipliant par la valeur de la colonne Amiga 060 dans le tableau 4.

## Utiliser régulièrement UAE sur un PII/266 devient un véritable plaisir

Un Pentium II/266MHz vous donne environ 1,35 fois un A3000 (1,18x pour un PII/233Mhz). C'est tout à fait raisonnable pour travailler avec. Cependant, une telle configuration n'est pas à la portée de toutes les bourses bien que les prix baissent très rapidement. Dans six mois, cette machine haut de gamme passera en milieu de gamme. D'ici un an, il sera inimaginable d'acheter une machine en deça de PII/233Mhz. Aujourd'hui, ça revient encore moins cher de s'acheter un A1200 avec une carte 68030 d'occasion, mais plus pour très longtemps.

Faire tourner UAE sur un P100 ou P133 relève presque du masochisme. Pour obtenir une émulation sérieuse, il est préférable de miser sur un P166 minimum avec une bonne carte graphique.

Utiliser régulièrement UAE sur un PII/266 devient un véritable plaisir, surtout en mode entrelacé sans scintillement. Les rafraîchissements d'écran semble bien plus élevés que sur mon A1260. Les icônes des répertoires et des fichiers s'affichent presque immédiatement, même en grand nombre. Le son est tout à fait correct. Je regrette cependant que les scrollings restent saccadés dans les jeux. C'est l'inconvénient d'émuler le 680x0 et ses copro avec un seul processeur central (Pentium). N'ayant pas de carte graphique accélératrice, je ne peux confirmer la forte accélération des rafraîchissement sous UAE, témoignée par un certain nombre de mes contacts.

## UAE présente de nombreux avantages face à un A500:

- jusqu'à 4Mo de CHIP RAM.
- utilisation de la mémoire de votre PC, bien plus rapide que celle d'un A500.
- mode haute résolution entrelacé sans aucun scintillement grâce au SVGA.
- partage total des données entre PC et UAE.
- Utilisation disque dur, CD-ROM, disques amovibles et autres périphériques PC sous UAE.
- Possibilité de mettre votre machine sur un réseau quelconque (Ethernet, Novell,) et de partager toutes les ressources réseaux accessibles à votre PC.
- Avec une interface Catweasel pour PC, vous pouvez lire les disquettes PC, Mac, Apple, Amiga, Commodore 64 aussi bien à partir du PC que sous UAE.
- Utilisation du lecteur de CD-ROM PC sous UAE. Mes CD-ROM Amiga retrouvent leurs icônes sous WB. Possibilité de lire tout CD-ROM pour PC directement sous UAE sans aucun driver ou patch.
- Passage d'une version de ROM à une autre, juste en changeant une ligne dans le fichier de configuration (WinUAE) ou sous l'interface graphique (DosUAE). Le chargement par logiciel de n'importe quel Kickstart sur un veritable Amiga n'offre pas une telle compatibilité.
- Création d'autant de fichiers disques de boot que nécessaire (WB 1.3, WB 3.1, WB de travail, WB allégé pour les jeux ,).
- Vous avez enfin un lecteur 1.44Mo, celui du PC. (Pensez à mettre une disquette dedans pour qu'il puisse être monté par UAE au démarrage.)
- La vitesse d'accès aux fichiers-disquettes (.adf) dépend uniquement de la puissance de votre machine. Contrai-

| | Pentium 100 DosUAE | Pentium 133 DosUAE | Pentium II 233 DosUAE | Pentium II 266 DosUAE | Pentium II 266 WinUAE | Amiga 060/50 | Amiga 020/14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A600** | 2.95 | 3.34 | 10.31 | 11.60 | 11.83 | 70.09 | 2.42 |
| **B2000** | 2.24 | 2.53 | 7.80 | 8.78 | 8.95 | 53.05 | 1.83 |
| **A1200** | 1.28 | 1.45 | 4.48 | 5.04 | 5.14 | 30.47 | 1.05 |
| **A2500** | 0.79 | 0.89 | 2.74 | 3.08 | 3.14 | 18.63 | 0.62 |
| **A3000** | 0.34 | 0.38 | 1.18 | 1.33 | 1.35 | 8.01 | 0.27 |
| **A4000** | 0.09 | 0.10 | 0.30 | 0.34 | 0.34 | 2.03 | 0.07 |
| **Pentium 100 DosUAE** | 1.00 | 1.13 | 3.49 | 3.93 | 4.00 | 23.73 | 0.98 |
| **Pentium 133 DosUAE** | 0.88 | 1.00 | 3.09 | 3.47 | 3.54 | 20.99 | 1.14 |
| **Pentium II 233 DosUAE** | 0.29 | 0.32 | 1.00 | 1.13 | 1.15 | 6.80 | 2.36 |
| **Pentium II 266 DosUAE** | 0.25 | 0.29 | 0.89 | 1.00 | 1.02 | 6.04 | 1.03 |
| **Pentium II 266 WinUAE** | 0.25 | 0.28 | 0.87 | 0.98 | 1.00 | 5.93 | 0.27 |
| **Amiga 060/50** | 0.04 | 0.05 | 0.15 | 0.17 | 0.17 | 1.00 | 2.03 |

Tableau 4

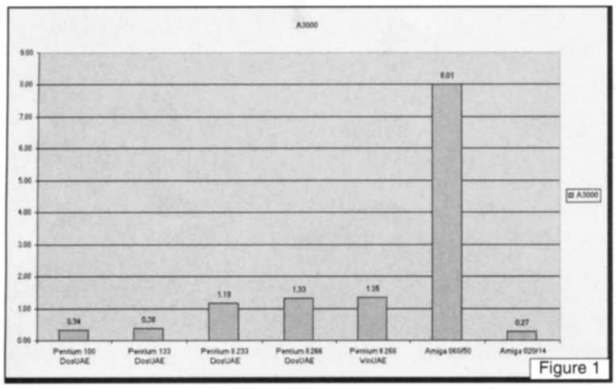


Figure 1

rement à ce qui était écrit dans la documentation, le système de gestion de fichiers n'est pas obligé d'être synchronisé à la vitesse réelle d'un lecteur de disquettes classique. Ce n'est vrai que pour de rares jeux et démos.

## En pratique

Voici ce que j'arrive à faire depuis mon PC personnel (chez moi):

● Connection au réseau (Ethernet et Novell) de ma société, soit par modem, soit par carte éthernet (via le PC).

● Accès aux imprimantes du réseau et disques durs PC, Unix et Novell grâce à NFS (Network File System) et Novell. J'accède alors à n'importe quel disque dur du réseau directement sous UAE. Je n'ai pas encore essayé d'imprimer, mais je ne vois aucune raison pour que ça ne marche pas. D'autres l'ont déjà fait.

● Partage des fichiers entre PC et UAE. Exemple, je partage mes scènes Lightwave entre la version PC et la version Amiga (UAE) sur un même disque. Possibilité de faire des retouches sur des images sur le disque PC sous UAE.

## Limitations de UAE:

● La gestion des sprites n'est toujours pas parfaite, mais ça s'améliore...

● Bien que la gestion du son ne freine plus les graphismes lorsqu'aucun son n'est produit (merci WinUAE), elle n'est toujours pas parfaite (même sur un PII/266). Il est quand même possible de jouer des modules correctement s'il n'y a pas d'activité graphique ou d'accès disque.

● La gestion du disque, bien qu'extrêmenent rapide (PII), prend pas loin de 100% de CPU. Pas vraiment gênant cependant.

● Ne pas avoir l'AGA limite sérieusement le choix logiciel.

## Le futur

● La très prochaine release d'UAE offrira une émulation *Picasso96*, ce qui permettra d'obtenir tous les modes graphiques Picasso96 sur votre PC. Cette émulation (j'appellerai plutôt ça une passerelle) repose sur *DirectX* pour accéder à n'importe quelle carte graphique du marché PC. Cette version, actuellement opérationnelle et en test, décuplera les capacités videos d'UAE ansi que sa rapidité d'affichage. Chose intéressante, cela sera tout à fait légal car développé en collaboration avec l'auteur de Picasso96. A quand un test de Forgotten Forever sous UAE/Picasso96?

● La documentation en français dès la prochaine release.

● Interface graphique pour WinUAE.

● Emulation de la bsdsocket.library. Cela permettra aux programmes de communication UAE d'utiliser la couche TCP-IP qui tourne sur le PC host.

● CD-ROM auto-labeling: le nom du CD-ROM sera directement lu sur le CD et non plus défini par l'utilisateur dans la configuration.

● Support des disques durs Amiga. Et oui, vous ne rêvez pas! Vous pourrez monter votre DD directement dans votre PC et le lire avec son formatage Amiga. En plus, Mathias Ortmann (WinUAE) nous dit que ce n'est pas bien difficile à réaliser.

● ISDN : non urgent car pas de réels besoins connus.

● Support de l'AHI : encore une fois, peu de programmes Amiga l'utilisent.

● Peu de chance que la "technologie" MMX soit un jour supportée par UAE car elle n'apporte qu'une très faible augmentation des performances. Cependant, sachez que Win98 (Memphis) sera livré avec DirectX v5.0 qui supportera le MMX. Espérons que l'upgrade DirectX v5.0 sera possible aux possesseurs de processeurs MMX et qui souhaitent rester sous Win95.

Mathias Ortmann, "migrateur" de UAE sous Windows 95, en répondant à mes questions m'a laissé savoir que UAE ne sera jamais un produit commercial. Il est cependant prévu par ses auteurs, qu'UAE pourrait être un jour offert complet avec une licence pour la ROM et le WB par Amiga International. Dave Haynie de Pios a aussi exprimé son souhait de livrer un tel pack avec ses machines TransAm.

## Conclusion

UAE n'a pas encore atteint la version 1.0, mais ses capacités sont déjà époustouflantes quant on connaît la complexité de réaliser un tel émulateur. Il est certain que pour atteindre la performance d'un Amiga décent, il faut avoir une configuration qui tienne la route. Jamais il n'a planté sur mes machines de test ni n'a planté Windows 95. La compatibilité est excellente sauf au niveau de la gestion des sprites. Les problèmes de compatibilités rencontrés sont ceux inhérents aux Amiga actuels. On peut dès aujourd'hui dire que UAE tournera au moins aussi vite qu'un véritable A1260 d'ici un an. Il y a un an, on espérait qu'UAE puisse attendre la vitesse d'un A2000. Aujourd'hui on est au dessus d'un A3000. On attend avec impatience les prochaines générations de processeurs de type Pentium et surtout PPC. Je n'ose imaginer la vitesse atteinte sur un TransAm bi-processeur à 350Mhz.

***Fabrice Mansat***

**fmansat@hotmail.com**

**ACM PRODUCTIONS SARL**
**8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE**
**Tél. : FAX : 03.87.93.53.61**

**PHASE 5®**

**SERIE MC 68xxx**

| | |
|---|---|
| Blizzard 1230 - série IV | 860 |
| Blizzard 1240T | 1850 |
| Blizzard 1260 | 3090 |
| Blizzard 2060 | 3890 |
| Module F-SCSI2 12xx | 580 |

**SERIE Power PC A1200**

| | |
|---|---|
| Blizzard 603e 175 sans CPU | 2950 |
| Blizzard 603e 175 68030/50 | **3350** |
| Blizzard 603e+ 200 sans CPU | 3690 |
| Blizzard 603e+ 200 68040/40 | 4290 |
| Blizzard 603e+ 200 68060/50 | **5690** |

**SERIE Power PC A3/4000**

| | |
|---|---|
| Cyberstorm 604e 150 sans CPU | 4590 |
| Cyberstorm 604e 180 sans CPU | 5590 |
| Cyberstorm 604e 200 sans CPU | 6490 |
| Cyberstorm 604e 150 68040/40 | **5190** |
| Cyberstorm 604e 180 68040/40 | 6190 |
| Cyberstorm 604e 200 68040/40 | 7090 |
| Cyberstorm 604e 200 68060/50 | **8490** |

**CARTE GRAPHIQUE**

| | |
|---|---|
| CyberVision 64/34 - 4 Mo | **1490** |
| CyberVision + Scandoubler | **2120** |
| Scandoubler pour CyberVision | 690 |
| Module MPEG pour CyberVision | 1290 |
| Carte Picasso IV 4 Mo | **2850** |

**SCANNER ARTEC®**

Artec ViewStation AT3 Scanquix 2990
(Digne successeur du ViewStation A6000C. Simple passe, haute résolution 24 Bits, livré avec le logiciel ScanQuix 3 complet)

**Nos prix peuvent changer : tél.**
Commande sur papier libre.
Règlement par chèque à la commande
Frais de port : veuillez nous contacter
**Demandez notre catalogue gratuit**

**Micronik®**

| | |
|---|---|
| AMIGA 1300 T | **3690** |
| AMIGA 1400 T | **4890** |
| AMIGA 1500 T | **5990** |
| Tour INFINITIV A1200 | **1390** |
| Tour INFINITIV + coque A1200 | 1790 |
| Tour INFINITIV + coque + ZII z1 | **2850** |
| Tour INFINITIV + coque + ZIII | **4890** |
| INFINITIV +coque+ZII z1+vidéo | **3290** |
| Alim. Infinitiv *(prix avec tour)* | 420 |
| Carte d'extention Zorro II z1 | **1350** |
| Carte d'extention Zorro III | 3190 |
| Adaptateur PCMCIA | 259 |
| TopCase pour INFINITIV | 279 |
| Option vidéo pour cartes ZII/ZIII | 450 |

**Tous nos boîtiers INFINITIV sont livrés avec une interface clavier.**
**Installation gratuite d'un A1200 dans un boîtier INFINITIV !!!**

**DIVERS**

| | |
|---|---|
| Disque dur Quantum 3½ IDE 1 Go | 1290 |
| Disque dur Quantum 3½ IDE 2.1Go | **1590** |
| Disque dur Seagate 3½ IDE 2.5 Go | 1790 |
| Disque dur Quantum 3½ IDE 3.8 Go | 2390 |
| Disque dur IBM 3½ IDE 3.2 Go | **1950** |
| Disque dur Quantum 3½SCSI 2.1 Go | **2090** |
| Disque dur Quantum 3½SCSI 3.2 Go | 2590 |
| Disque dur Quantum 3½ SCSI 4.3Go | 3290 |
| Disque dur Quantum 3½ SCSI 6.4Go | **4490** |
| Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 8xi | **590** |
| Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 16xi | **690** |
| Lec. CD-ROM ATAPI SONY 16xi | 790 |
| Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 24xi | **990** |
| Lec. CD-ROM SCSI Plextor 12x | **990** |
| Lec. CD-ROM SCSI Plextor 20x | **1390** |
| CDR vierge - Kaïwin/Nomaï la pièce | 49 |
| Moniteur SMILE 15" DIGITAL - Amiga | 2390 |
| Moniteur SMILE 17" DIGITAL - Amiga | 3790 |
| Moniteur SMILE 20" DIGITAL - Amiga | 7690 |

Nos moniteurs S-VGA sont livrés avec un adaptateur de signaux pour AMIGA 1200/4000

Tarifs révisables sans préavis - SARL au capital de 50 000 Frs - RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Toutes les marques citées sont déposées par leur propropriétaire respectif

# NiouzNet

## humeurs et rumeurs des newsgroups

**Encore un mois riche en discussions sur les newsgroups Amiga! Voici donc un petit condensé des débats les plus intéressants, et des informations les plus utiles concernant notre belle machine...**

### Les newsgroups ? Késako ?

Les newsgroups sont des forums dédiés à des sujets bien précis, et auxquels tout le monde peut participer. On trouve des sujets aussi variés que l'adoption, la politique ou encore l'archéologie... Evidemment, plusieurs newsgroups sont dédiés à l'amiga, et vous retrouvez désormais un résumé de leur contenu dans cette rubrique.

Si vous désirez accéder vous-même aux newsgroups, rien de plus simple. Il faut en fait se connecter à un "serveur de news", système qui collecte tous les messages postés dans chaque groupe, et vous permet de les consulter. C'est aussi vers ce serveur que l'on doit envoyer les messages à poster sur tel ou tel forum. Toutefois, rares sont les serveurs de news PUBLICS permettant de poster des messages : ils sont souvent en mode "lecture seule".

Cela dit, si vous êtes abonné chez un prestataire de service Internet, ce dernier doit en principe proposer son propre serveur de news, dont le nom commence généralement par "news.??????" (pour moi, par exemple, c'est "news.pacwan.net"). L'accès à ce serveur (où la lecture et l'écriture sont toutes deux possibles) est souvent exclusivement réservé aux adhérents.

Pour la consultation des newsgroups, plusieurs programmes sont disponibles. Les plus agréables sont MicroDot II, Thor (bien qu'un peu lourd à configurer, mais très puissant), FFNews... On peut aussi lire les news avec certains navigateurs Web (Voyager, par exemple).

Enfin, pour terminer, un (tout) petit guide du savoir vivre sur les news : toujours écrire en anglais sur les newsgroups internationaux (il existe cependant des newsgroups exclusivement français, par exemple fr.comp.sys.amiga), éviter les signatures trop longues à la fin de vos messages, ne pas re-citer tout le message auquel on répond, mais n'inclure que les phrases importantes... En fait, le maître mot est "concision", car le flot de données quotidien sur les news est absolument phénoménal, et chacun se doit d'économiser le plus de place possible, pour que le chargement et la consultation des messages soit agréable et rapide.

A noter l'existence d'un moteur de recherche permettant de trouver l'adresse d'un serveur de news public : il suffit de préciser les forums que l'on désire pouvoir consulter. Ce moteur se trouve à l'adresse web suivante :

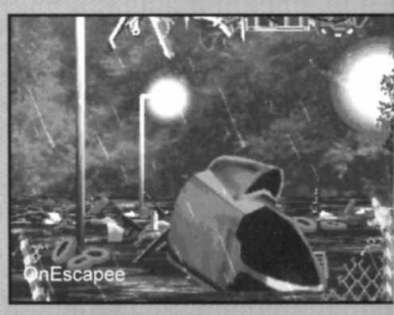
http://mserver.lipsia.de/sdienst/html/sgroup_e.html

### comp.sys.amiga.games :

- L'annonce de *Phase 5* concernant l'utilisation d'un chipset Permedia 2 sur les prochaines cartes CybervisionPPC a fait l'effet d'une bombe! En effet, ce chipset semble atteindre les performances d'un chip 3DFX au niveau 3D, et offre en plus d'excellentes performances en 2D. Couplés à une carte PowerPC, nos Amiga pourraient bien alors se transformer en véritables machines d'arcades! De plus, Permedia 3D est un système supporté sur Macintosh, ce qui nous offrirait la possibilité de profiter des jeux 3D présents sur cette plate-forme, via une émulation.

- *Foundation*, le clone de Warcraft/Settlers II (dont l'auteur, Paul Burkey, a été interviewé dans un précédent numéro d'Amiga News) a généré sans doute le "thread" le plus long de l'année! Des centaines de messages d'utilisateurs enthousiastes ont démontré que ce titre est attendu avec la plus vive impatience. De nombreuses suggestions et améliorations ont été discutées, et une démo devrait être disponible aux alentours d'octobre. De plus, une fois le jeu édité dans sa version 68000, Paul Burkey veut effectuer le portage sur PowerPC.

- *OnEscapee*, un clone de FlashBack édité par Sadeness (les éditeurs de Foundation, d'ailleurs) et dont une démo a été récemment mise sur Aminet, a aussi fait parler de lui. Beaucoup ont apprécié la beauté des graphismes et la qualité du design. Seul reproche: la relative lenteur du personnage, qui ne s'avère pas très pratique à contrôler... Les responsables de Sadeness, très présents sur ce newsgroup, ont aussitôt pris toutes ces remarques en considération et ont promis un mode accéléré pour tout Amiga équipé au moins d'un 68030. Un futur hit, sans aucun doute !



- Le développement de *Breathless 2*, qui avait pourtant été annoncé par les auteurs du premier épisode, a finalement été abandonné. Ces derniers pensent que le marché Amiga n'est plus viable, et devraient rendre public le code source de leur jeu. Des bénévoles ont déjà dans l'idée d'adapter le moteur aux cartes graphiques. Devrait également suivre un éditeur de niveaux..

Fusion, nouvelle émulateur Mac

- Encore un débat passionné entre les possesseurs de cartes graphiques et les utilisateurs du chipset AGA. Ces derniers prétendent en effet que bon nombre de jeux ne sont pas réalisables sur cartes graphiques, en particulier les jeux impliquant un scrolling de l'écran. Leurs opposants répliquent que les jeux 3D sont par contre grandement améliorés par l'affichage en mode "chunky" des cartes. De plus, certains possesseurs de 2000/3000, ayant une carte graphique mais pas de chipset AGA, aimeraient bien que les concepteurs de jeux leur offrent la possibilité de profiter de leur matériel. Bref, la bataille fait rage! Parmi les solutions proposées, citons le système RTGMaster, qui est en fait une bibliothèque bas niveau permettant d'accéder directement au hardware de la plupart des cartes graphiques: cela pourrait peut-être permettre des scrollings fluides et rapides. Autre solution: CyberGraphxAGA (visiblement en cours de réalisation), un système permettant de développer de façon transparente une application pour chipsets AGA ET pour CyberGraphx, s'adaptant ainsi à la configuration sur laquelle elle est utilisée...

## comp.sys.amiga.émulation :

- *AMAME* (Amiga Multi Arcade Machine Emulator), l'émulateur de bornes d'arcades,semble intéresser de plus en plus de monde (et le nombre de jeux disponibles est sans cesse croissant). Ahh, pouvoir jouer à la version arcade originale de Ghosts'n Goblins sur son Amiga favori, voilà une bien belle chose... Cela dit, il vous faudra posséder au moins un 68040 à 40Mhz pour avoir une vitesse acceptable (bien que la prochaine version, ré-écrite partiellement en assembleur, devrait offrir de meilleures performances). La personne qui s'occupe du portage de cet émulateur n'a visiblement pas l'intention de faire une version PowerPC : espérons donc qu'une âme charitable se chargera de cette noble tâche... Pour plus d'infos sur AMAME : http://www.xs4all.nl/~delite/arcade_mame.html

- *Fusion*, le nouvel émulateur MAC de Jim Drew, a suscité la curiosité de nombreux amigaïstes, et la présence de son auteur sur ce newsgroup garantit un bon support technique (d'autant que plusieurs utilisateurs ont eu des problèmes d'installation). Cet émulateur offre plusieurs avantages notables par rapport à son concurrent direct ShapeShifter: mémoire virtuelle, fonctionne avec le système MacOS8.0 (contrairement à ShapeShifter), est annoncé en version PPC (pour émuler un PowerMAC !)... A noter aussi que Jim Drew dispose désormais d'une version de PCx(l'émulateur PC) en version PowerPC native ! A suivre de très près, donc !

- En parlant d'émulation MAC, je ne saurais que trop vous recommander de suivre le conseil d'un utilisateur Amiga avisé: il nous informe en effet de la disponibilité d'un CD-ROM pour MAC gratuit (appelé "Apple Mac Advocate CD II"), contenant entre autres, des mises à jour du système MacOS, ou bien encore le logiciel Acrobat Reader (vous permettant ainsi de lire tous les fichiers *.pdf présents sur Internet). Pour cela, il suffit de remplir un formulaire à l'adresse internet suivante : http://www.apple.com/whymac. Une occasion à ne pas manquer pour tout utilisateur de ShapeShifter ou Fusion (je viens juste de recevoir mon exemplaire)!

- Voilà une information qui devrait en sauver plus d'un: si vous possédez un modem USR Sporster 33600 et que vous désirez faire l'upgrade X2 (le montant ainsi à 56600 bauds), vous savez déjà sûrement que le kit de mise à jour d'*US Robotics* n'est disponible qu'en version PC ou MAC. Or, un utilisateur a essayé de faire l'upgrade via PCx et PCTask, ce qui a échoué dans les deux cas, effaçant ainsi la ROM du modem! Le modem a toutefois pu être réactivé en le branchant sur un vrai PC, et en relançant l'opération. On ne sait pas si cela est possible sous MacOS via ShapeShifter (si quelqu'un y est arrivé, il serait sympa de m'en faire part, merci ! :-))...

## comp.sys.amiga.harware :

- Un utilisateur a souligné les avantages que pourrait présenter le portage d'*OpenGL* sur Amiga (OpenGL est une bibliothèque de fonctions 3D très puissante). On lui a alors répondu que plusieurs alternatives étaient déjà disponibles sur notre belle machine : *AmigaMesa*, le portage de Mesa (un OpenGL d'Unix) est disponible sur Aminet, et offre un éventail quasi-complet des fonctionnalités d'OpenGL. CyberGL, développé par Phase 5, et intégré au système CyberGraphx pourrait également se révéler très intéressant (surtout que le hardware des cartes graphiques telles que la Cybervision 3D/PPC serait alors pleinement utilisé). A ce propos, les auteurs de Picasso 96 ont également annoncé leur désir de porter OpenGL sur leur système: ils ont cependant avoué ne pas avoir le temps de faire le portage eux-mêmes, et recherchent des collaborateurs enthousiastes...

- Une petite précision, sans doute bien utile au vu des confusions répétées de nombreux utilisateurs, qui ont tendance à confondre un Flicker Fixer avec un Scan Doubler. En fait, un Flicker Fixer permet d'éliminer le scintillement des modes entrelacés; un Scan doubler, par contre, vous permet d'afficher les modes basses fréquences (PAL, NTSC...) sur un moniteur VGA. Mais attention, car le Scan Doubler, lui, ne supprimera pas le scintillement des modes entrelacés, même sur un moniteur VGA !

## comp.sys.amiga.applications :

- Suite à certaines rumeurs visiblement non fondées, un amigaïste a demandé si l'enregistrement à des programmes ShareWare était réellement sûr. Les réponses qui ont suivi semblent confirmer que les auteurs ShareWare sur Amiga sont particulièrement honnêtes, et que tous les règlements sont honorés dans des délais toutà fait raisonnables. Alors, n'hésitez plus à vous enregistrer à vos ShareWare préférés, la survie de l'Amiga passe aussi par là (et il faut avouer que les programmes ShareWare sur Amiga sont d'une qualité exceptionnelle, ça change des horloges à 2 francs sous Windaube ! ;-))

- Une question intéressante a été posée : est-il possible de régler le débit du port série à 57600 bauds, sans erreur de transmission ? Oui, bien qu'il faille se méfier du mode écran utilisé lors du transfert. En effet, une trop haute résolution peut occuper toute la bande passante et diminuer ainsi les performances de votre port série. Bien sûr, les heureux possesseurs de cartes graphiques ne souffrent pas de cette limitation.

- Certains se plaignent du nombre sans cesse croissant d'applications utilisant MUI. Cette dernière est souvent jugée trop lourde, trop lente et gourmande en mémoire. La question délicate est de savoir s'il faut privilégier le confort de travail du

programmeur (qui peut alors se consacrer aux routines importantes de ses applications, sans trop se soucier de l'interface, et augmenter ainsi sa productivité), ou bien celui de l'utilisateur, avec un système plus léger et plus rapide. Débat épineux qui reste toujours ouvert...

- Il semble que le développement de *Delitracker*, le célèbre player de modules, ait été abandonné (la version 3 était pourtant quasiment terminée). La principale raison semble être le piratage du logiciel par les auteurs du logiciel APlayer, qui sont accusés d'avoir pompé tout le code de Delitracker pour l'inclure dans leur propre programme. Une pétition a même été lancée par des utilisateurs, demandant de bannir APlayer de nos disques durs; ceci afin d'apporter notre soutien aux auteurs de Delitracker, en espérant que ces derniers changent finalement d'avis et sortent la version 3 de ce superbe programme. Sans quoi une version PC sera envisagée... :-(

## comp.sys.amiga.misc :

- Tout le monde a pu tester une pré-version du pOS sur le CD *Geek Gadgets II*, et s'accorde à dire qu'un travail énorme a été effectué sur cet OS. Pourtant, certains lui trouvent encore quelques défauts, principalement la lenteur (relative) de l'affichage, et l'absence de protection mémoire. Gageons toutefois que les programmeurs de chez ProDAD pallieront rapidement à ces lacunes...

- Beaucoup de gens ont remarqué que depuis le rachat de l'Amiga par Gateway 2000, de nombreux sites Internet, qui ne parlaient jusqu'à présent que de machines Intel/Mac, proposent désormais des liens relatifs à notre machine préférée. De même, certains magazines on-line, suite à la pression des utilisateurs Amiga, pourraient bien envisager de reparler de cette plate-forme dans leurs colonnes. Comme quoi la renommée internationale de Gateway 2000 pourrait bien jouer un rôle prépondérant dans la relance de l'Amiga...

- Un responsable d'*Hisoft* a annoncé sur ce newsgroup la version prochaine d'*Ibrowse* (version 2.0), qui devrait répondre aux principales attentes formulées par les utilisateurs. Au programme: support de MPEG/QT/AVI, support de VRML, une interface pour "plugins" étendue, support en interne de JavaScript, impression des pages HTML... Bref, de quoi nous mettre l'eau à la bouche! Cette version devrait normalement être disponible au moment où vous lirez ces lignes...

## comp.sys.amiga.datacomm :

- Un utilisateur a demandé s'il était possible de téléphoner sur le Net avec un Amiga. Réponse : Oui ! (le contraire vous aurait étonné, pas vrai ? ;-)). Deux programmes, disponibles sur Aminet, vous offrent cette possibilité : *Amiphone v1.92* (comm/net/AmiPhone1.92.lha) et *Speak Freely* (comm/net/ahi-sf-6.1b.lha). Vous aurez juste besoin d'un digitaliseur, d'un micro et éventuellement d'AHI (un driver audio universel de plus en plus utilisé). La personne qui conseille ces utilitaires garantit une bonne qualité de transmission à partir d'un modem 28800 bauds (mais tout de même audible avec un 14400). Il faut évidemment que votre correspondant soit également connecté via un ordinateur (Speak Freely permet même dediscuter avec des personnes utilisant d'autres systèmes, tels qu'UNIX !)...

- A la question "quelle est la meilleure carte série pour Amiga", tous ont répondu sans hésiter que la carte *HyperCOM* offrait les meilleures vitesses de transfert. De plus, dans sa version A1200 elle n'utilise pas le port PCMCIA (mais un autre port assez méconnu et qui n'est en général jamais utilisé), ce qui lui donne un avantage indéniable vis à vis de ses concurrents...

Fusion, nouvel émulateur Mac

## comp.sys.amiga.programmer :

- Un programmeur désireux de se mettre au C++ a demandé quel était le meilleur compilateur de ce type sur Amiga : il semble que le *GNU*, bien que lent, soit celui qui génère le meilleur code (de plus, il est gratuit!). Jusqu'à présent, le SAS C++ v6.57 ne paraissait par emballer beaucoup de monde, et on reproche au compilateur Storm C de générer un code plutôt moyen... GNU est donc visiblement la meilleure alternative pour un développement "sérieux" (et le meilleur rapport qualité/prix), surtout qu'une version 2.8.0 est annoncée prochainement par les responsables du projet.
- Concernant justement les compilateurs C/C++, saluons le support quasi miraculeux de SAS Institute pour leur compilateur, avec la disponibilité de la mise à jour 6.58, ainsi qu'une nouvelle bibliothèque C++ expérimentale implémentant les dernières caractéristiques ANSI (comme les "templates", par exemple). Beaucoup de programmeurs Amiga n'en sont pas revenus, surpris qu'un compilateur qui n'est plus commercialisé bénéficie d'un meilleur support que la plupart des produits encore à la vente! Inutile de dire que la gratuité d'une telle mise à jour a suscité une vive reconnaissance de la part de la communauté Amiga, avec un nombre impressionnant de messages de remerciements !

## fr.comp.sys.amiga :

- La question d'enregistrement à un programme shareware peut parfois se révéler délicate. Pour exemple, le cas de *Magic WB* : doit-on payer quelque chose à l'auteur si l'on utilise uniquement la palette de MWB, ou si l'on réalise des icônes inspirées du look créé par Martin Huttenloher ? Evidemment, les avis sont extrêmement partagés, et cela reste avant tout un problème de conscience personnelle. Il faut cependant reconnaître que le travail original de ce graphiste a représenté une véritable révolution dans l'aspect de notre environnement de travail, et qu'à ce seul titre, il aurait sans doute mérité une meilleure rétribution de la part de la communauté Amiga...

- François Lionet a annoncé la mise en domaine public du code source d'*AMOS/Pro* (interpréteurs et compilateurs). Cela pourrait bien signifier une reprise du développement de cet excellent langage par quelques passionnés (il suffit de consulter la mailing list dédiée à l'AMOS pour en être convaincu). Ce dernier pourrait ainsi rattraper son retard vis-à-vis du Blitz Basic, sensiblement plus rapide et mieux intégré aux systèmes actuels.

***Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Si vous avez des suggestions (ou des critiques) à propos de cette rubrique, n'hésitez pas à me contacter à l'adresse e-mail suivante : fcalendini@aix.pacwan.net.***

# APPLIMATIC SA

octobre 1997

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

**AMIGA - MAC - PC**

## AMIGA technologies D R A C O

*AMIGA 1200*
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..
**880 FS/3800 FF**

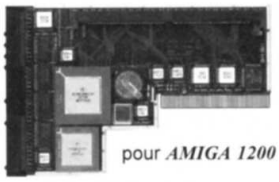
❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et modem 33600 **1100 FS/4400 FF**

❑ *AMIGA 4000 TOWER,* **68040, 18 Mb RAM, CD ROM 12x, disque dur 2.2 gigas, pac de logiciels 3490 FS/14790 FF**

**Montage VIDEO**
**DRACO CUBE 68060**
**16 Mb RAM**
4 Mb RAM graphique
Adpro, scanner-driver
**5250 FS/21000 FF**
**Dracomotion**
**2600 FS/10000 FF**
**Seagate Barracuda 9.3GB**
**2400 FS/9600 FS**
**CASABLANCA dès**
**2890 FS/11850 FF**

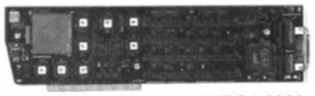
❑ **AMIGA** *Q-Drive 1241,* CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

## Produits PHASE 5



pour *AMIGA 1200*

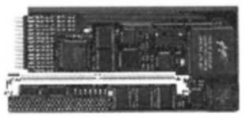
**BLIZZARD 1230**
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
**229 FS/900 FF**



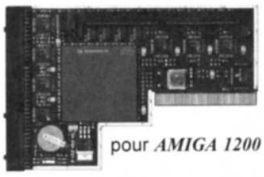
pour *AMIGA 2000*

**BLIZZARD 2060**
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
**998 FS/3990 FF**

**SCSI Kit Blizzard**
1230/1240/1260
**Cyberstorm MK2**
**159 FS/640 FF**



***BAISSE de prix !!***



pour *AMIGA 1200*

**BLIZZARD 1260**
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
**798 FS/3190 FF**

## Disques durs amovibles

**Syjet 1.5 gigas**
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
**860 FS/3440 FF**

**NOMAI 750 Mb SCSI externe**
lit et écrit les cartouches
**135, 270, 540 et 750 Mb**
avec câbles et driver
**690 FS/2790 FF**

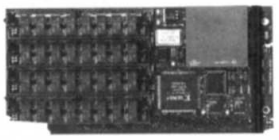
❑ **Iomega Zip 100 Mb SCSI externe 290 FS/1200 FF**

**iomega jaz**
Disque dur amovible
1 giga, interne
avec câbles et 1 cartouche
**650 FS/2600 FF**
**cartouche 1 giga**
**159 FS/690 FF**

**Cartouches SyQuest®**

| | |
|---|---|
| 130 Mb | 35 Fr/145 FF |
| 270 Mb | 85 Fr/390 FF |
| 88, 44,105 Mb | 65 Fr/280 FF |
| 1.5 gigas | 209 Fr/860 FF |

## Cyberstorm PowerPC



**CYBERSTORM MK2 060**
68060 à 50 MHZ,
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*
extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel
**998 FS/3990 FF**

❑ **Demandez-nous svp pour les nouvelles cartes PPC pour Amiga 2000, disponibles dès octobre/novembre 1997.**

❑ **Cyberstorm MK2 68060 avec 16 Mb 1198 FS/4400 FF**

**CYBERSTORM PPC**
**604e 150 MHZ**

**avec SCSI Ultra-wide**
*AMIGA 3000/4000*
**1295 FS/5180 FF**

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ A1200 795 FS/3190 FF**

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ plus 68030/50 MHZ A1200 905 FS/3590 FF**

❑ **Cyberstorm PPC 604e 200 MHZ plus 68040, 40 MHZ, scsi Ultrawide 2045 FS/8200 FF**

## CD-ROM

❑ **Graveur SCSI 4R/2W interne 690 FS/2760 FF**

❑ **CD ROM SCSI interne pour Amiga 190 FS/780 FF**

❑ **CD ROM IDE 20 vitesses pour A4000 190 FS/780 FF**

## Extensions mémoire

❑ **4 Mb A4000 49 FS/190 FF**

❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**

❑ **8 Mb 60 ns 80 FS/320 FF**

❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **139 FS/490 FF**

❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **220 FS/990 FF**

## Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, version 4 Mb **369 FS/1490 FF**

❑ **SCAN-doubler pour Cybervision 159 FS/600 FF**

❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2990 FF**

❑ **Module Pablo2 pour Picasso4 340 FS/1490 FF**

❑ **GRAFFITI pour** *A500/2000/ 1200,* Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**

❑ **SCAN-doubler pour Amiga 1200, externe 160 FS/600 FF**

*Nouveau !*

## Disques durs, divers

❑ **1.6 gigas pour** *AMIGA 4000/ 1200* **interne 290 FS/1190 FF**

❑ **3.6 gigas pour** *AMIGA 4000/ 1200* **interne 450 FS/1790 FF**

❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ GVP ou A2091 99 FS/400 FF**

❑ **P.O.S release enregistrée sur CD ( prodad) 49 FS/190 FF**

❑ **Kickstart 3.1** *A2000/3000/4000 ou 1200* demandez svp

❑ **MONITEUR 1438, 1538, 1764 du stock dès 540 FS/2160 FF**

❑ **Modem externe 33600 Bds/fax soft INTERNET 230 FS /990 FS**

❑ **Epson Stylus 1440 dpi avec driver dès 460 FS/1980 FF**

**COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com**
**Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035**

# Voyager 2.88 IBrowse 1.11 AWeb 3...

## *Les navigateurs Amiga ont le vent en poupe !*

L'effervescence est de mise dans le milieu des navigateurs Web pour Amiga: au delà de la disponibilité de Java, annoncée pour cet été, et qui constitue un enjeu capital, les développeurs font feu de tout bois et se livrent une guerre sans merci en perfectionnant sans cesse leur produit.

### Voyager vire en tête !

À ce petit jeu là, Oliver Wagner, avec Voyager, est le plus fort: après avoir devancé sur le fil IBrowse pour la reconnaissance des «frames», Voyager remet ça dans sa version 2.88 avec l'intégration de la technologie SSL (Secure Socket Layers), qui permet d'assurer la confidentialité et l'authetification des échanges avec les sites Web sécurisés (URL commençant par «https://»). Cette avancée est un énorme avantage pour Voyager, car elle permet aux utilisateurs de ce dernier d'accéder à un nombre grandissant de sites Web commerciaux sur lesquels on peut payer en ligne (sans passer par une conjugaison de mécanismes comme avec FirstVirtual). Reportez-vous à l'article de Corinne Villemin-Gacon à ce sujet dans le numéro 100.

La navigation sur un serveur sécurisé (figure 1) n'est pas vraiment différente de celle sur un serveur normal: on voit simplement apparaître dans la barre d'état de Voyager les différentes phase de la négociation avant qu'une page commence à se charger. Le protocole SSL permet en effet à la fois de certifier que serveur et client sont bien ceux qu'ils prétendent être (par l'intervention d'un organisme tiers: notaire électronique) et de crypter tout échange de données entre client et serveur.

Dans la même veine, le navigateur de cache (figure 2) a été considérablement remanié et rend celui d'IBrowse complètement insignifiant en comparaison! Tout est fait pour que l'on puisse facilement retrouver un document dans le cache et l'exploiter ensuite. Jugez plutôt: non seulement les documents dans le cache peuvent être triés selon le nom de l'URL, le type de document ou l'age dans le cache, mais en plus, on a la possibilité de définir un masque sur l'URL permettant de n'afficher que les URL correspondantes! Et on peut également masquer manuellement telle ou telle URL. De plus, le navigateur de cache de Voyager, qui est un programme indépendant, permet de copier, déplacer ou effacer plusieurs documents sélectionnés en même temps, et non pas un seul comme celui d'IBrowse...

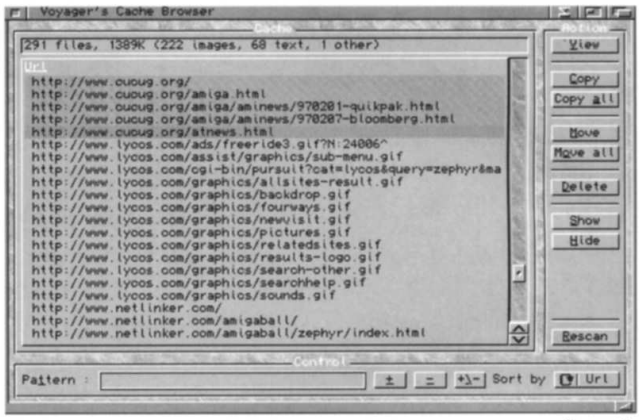


figure 2

La navigation sur un serveur sécurisé (figure 1) n'est pas vraiment différente de celle sur un serveur normal: on voit simplement apparaître dans la barre d'état de Voyager les différentes phase de la négociation avant qu'une page commence à se charger. Le protocole SSL permet en effet à la fois de certifier que serveur et client sont bien ceux qu'ils prétendent être (par l'intervention d'un organisme tiers: notaire électronique) et de crypter tout échange de données entre client et serveur.

Parmi les autres améliorations apportées dans cette version 2.88, j'ai noté un net progrès quand à l'affichage des tables. Il n'est désormais plus nécessaire d'avoir un attribut WIDTH=100% pour que les tables utilisent toute la dimension horizontale si nécessaire. Le résultat en est que la page de sommaire d'ANews utilisée jusqu'ici comme étalon (figure 3) ne permet plus guère de distinguer Voyager et IBrowse, qui reste cependant la référence en matière de qualité de représentation HTML. La gestion des «cookies» est également remarquable (figure 4).

En effet, l'ajustement des tailles relatives des colonnes dans les tables est encore très perfectible, de même que la gestion du texte: - attributs d'alignement du texte perdus à l'intérieur de leur portée normale, suite à une balise <FONT ...>, - attributs de couleur demeurant actifs au delà de leur portée normale, - police système (en dur, c'est à dire Topaz...) apparaissant lors de certaines utilisations de l'attribut SIZE.

Parmi les autres défauts de Voyager, que ne présente pas IBrowse, on peut remarquer:

- un certain gaspillage de place verticale (plus d'espace perdu autour des tables, des titres, etc),
- une implémentation de la balise <META HTTP-EQUIV="REFRESH" ...> (une nouveauté pour Voyager) incompatible avec les «frames» (une nouvelle page est chargée à l'expiration du délai, plutôt qu'une sous-page),
- l'impossibilité d'exclure certaines adresses du cache, faculté permettant par exemple de ne pas encombrer ce dernier avec des documents dont l'accès est de toutes façons très rapide, sur un site local ou très proche (son propre fournisseur d'accès).
- l'impossibilité de sauvegarder les réglages à la demande (la sauvegarde se fait d'autorité au moment de quitter le logiciel).

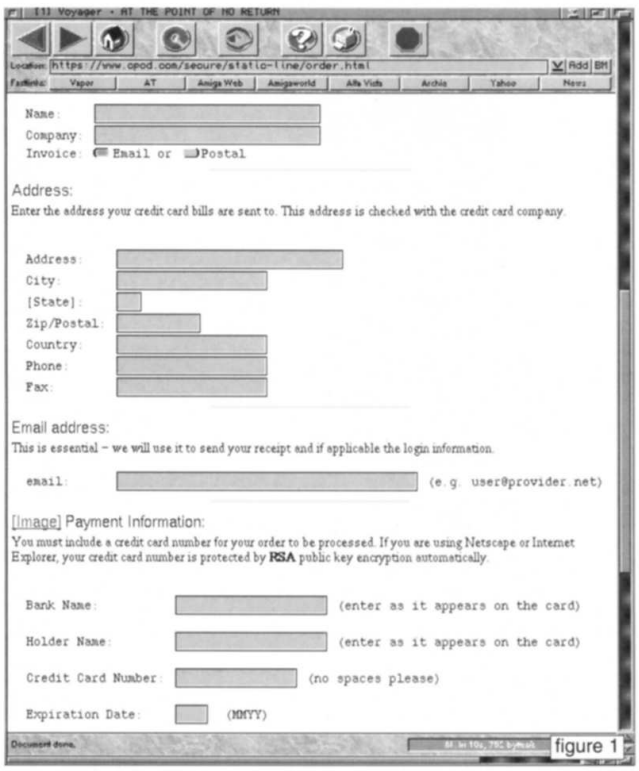


figure 1

## IBrowse dans son sillage

IBrowse continue, lui aussi, d'évoluer. Peu de temps après la version 1.1 (c'est à dire 1.10, en fait), une version 1.11 a été rendue disponible, afin de palier l'impossibilité d'imprimer quoi que ce soit. Au passage, IBrowse a bénéficié de quelques autres corrections et améliorations: - correction pour le bouton «Stop» disparaissant inopinément, - correction pour l'ascenseur à qui il arrivait de se bloquer, - reconnaissance de la balise <BGSOUND ...> (qui permet de jouer un son en fond, pour peu que l'on ait le «datatype» correspondant au type de fichier), - bulles d'aide au dessus des images afin d'afficher le contenu d'un éventuel attribut «ALT» (figure 5), - menu contextuel au dessus du bouton de retour en arrière, permettant de choisir la page où l'on retourne.

Attention cependant, cette mise à jour n'est actuellement disponible que pour les versions commerciales d'IBrowse. La dernière version de démonstration est toujours la 1.02 (sans les «frames»).

## Vents prometteurs...

La société allemande Haage&Partners, éditrice de bon nombre de logiciels de qualité dont Storm C/C++ et ArtEffect, a annoncé début mai qu'elle avait en projet une machine virtuelle Java, appelée MERAPI pour l'instant. MERAPI est un interpréteur Java indépendant, avec un compilateur de code «just à temps» (JIT). Ça n'est pas le premier projet de ce genre, mais il est à noter que Haage&Partners collabore avec Oliver Wagner pour que Voyager puisse utiliser MERAPI et interpréter ainsi le code Java des pages HTML qui en contiennent. MERAPI est censé être disponible à la rentrée.

Toujours du coté de Java, on attends aussi le navigateur de Finale Developpements, du nom de Finale Web Cruiser, ainsi que la machine virtuelle Java associée, répondant au doux nom de MOca. Finale Developpements édite également le lecteur de courrier Voodoo (dont une version édulcorée fera partie du navigateur), le lecteur de forums New-York (intégré au navigateur) et du sous-système d'interface ClassAct (concurrent de MUI).

Pour ce qui est d'IBrowse, on annonce l'intégration de SSL, JavaScript (et non Java, pour l'instant), MPEG, QuickTime, AVI et VRML (3D). Ces dernières extensions multimedia devraient tirer parti des capacités particulières des cartes graphiques (modules MPEG, Cybervision/3D etc).

Il semble enfin que AWeb revienne dans la course. La nouvelle version 3 devrait refaire une partie de son retard en matière de langage HTML («frames», couleurs de fond dans les tables, etc) et même être le premier navigateur Amiga à intégrer la technologie de "server push client pull", grâce à laquelle on ne recherche plus de l'information sur le Web, mais on la laisse venir à soi après s'être «abonné» à tel ou tel «canal».

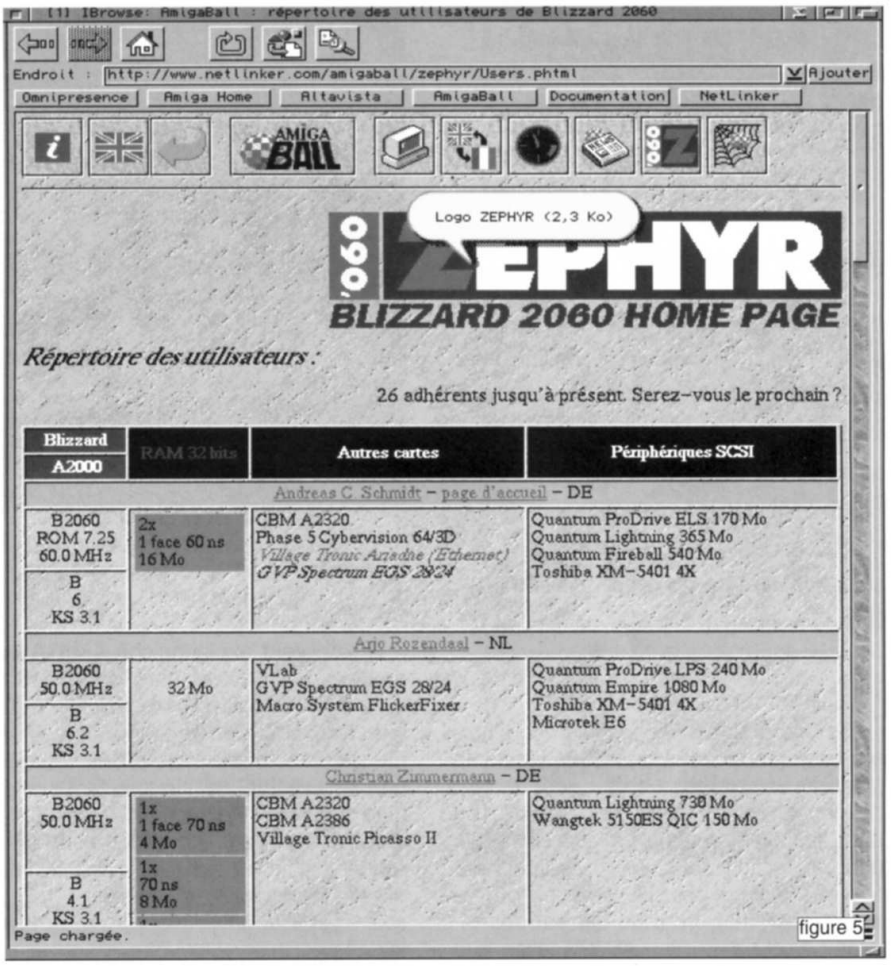


figure 5

## Conclusion

Certes les technologies du Web progressent très rapidement, et, surtout dans le domaine du multimédia, un certain nombre d'entre elles sont inaccessibles à l'Amiga, surtout en raison de manque de moyens des maisons d'édition (cf. *RealAudio, RealVideo*...). Mais le progrès des navigateurs Amiga est lui aussi très important: c'est l'un des domaines logiciels les plus dynamiques pour l'Amiga, et c'est bon signe compte tenu de l'enjeu. Souhaitons que Gateway 2000 fasse ce qu'il faut pour protéger les investissements de ces éditeurs courageux.

## Les navigateurs Amiga sur le Web:

**Rappel des épisodes précédents:** http://www.netlinker.com/amigaball/articles/AWeb21.html http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse10.html http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse102.html http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse110.html http://www.netlinker.com/amigaball/articles/VoyagerNG210.html

**BrowserWatch**: http://browserwatch.internet.com/news.html (informations) http://browserwatch.internet.com/stats/stats.html (statistiques)

**À propos de Voyager:** http://www.vapor.com/voyager/ http://www.vapor.com/software/ (sites de téléchargement) ftp://ftp.fr.vapor.com/pub/voyager/ (site en France) http://browserwatch.internet.com/news/story/voyager12.html

**À propos de MERAPI:** http://www.haage-partner.com/ja_e.htm http://www.cucug.org/aamiga/aminews/970509-haage.html http://www.vapor.com/

**À propos de Finale Web Cruiser et MOca:** http://www.finale-dev.com/finale.html http://www.finale-dev.com/java.html http://browserwatch.internet.com/news/story/finale8.html

**À propos d'IBrowse:** http://www.omnipresence.com/ibrowse/ http://www.omnipresence.com/ibrowse/Support.html (mises à jour) http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/ http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/support.html (mises à jour) http://browserwatch.internet.com/news/story/ibrowse10.html

**À propos d'AWeb:** http://www.amitrix.com/aweb.html http://www.amitrix.com/pr970418.html http://browserwatch.internet.com/news/story/aweb9.html

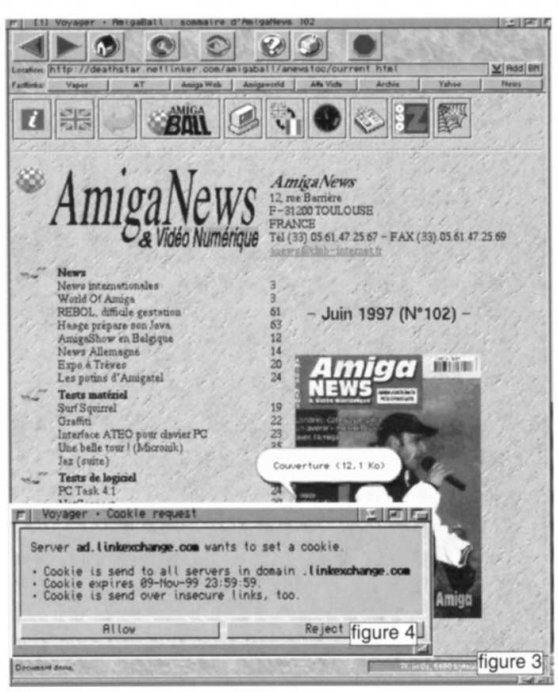
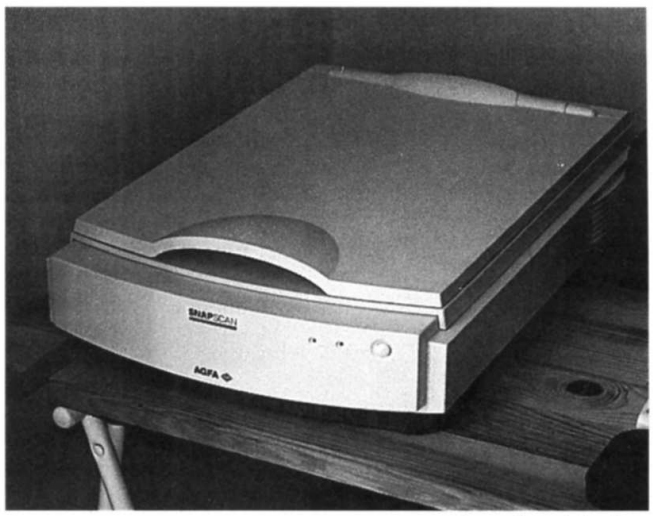


figure 4
figure 3

# Un scanner AGFA pour Amiga? C'est possible !

**Il est bien difficile aujourd'hui de choisir un scanner à plat tant l'offre est considérable et à des prix défiants toute concurrence (-2500F). Cela est vrai à condition de posséder un MAC ou bien de s'être fait refiler un "PC compatible". Par contre, lorsqu'il s'agit de choisir un tel périphérique pour son AMIGA, le choix est plus restreint.**

Le branchement ne pose aucun problème sur notre machine (SCSI pour la plupart des scanners) et l'on peut trouver des drivers dans le domaine public ou dans le commerce (le logiciel Scanquix peut piloter tout de même des scanners tels que les Epsons, HP, Mustek ou Artec). Cependant, pour ce qui est des pilotes de scanners pour AMIGA, bien que très pratiques, ils restent chers (640 F à rajouter au prix du scan pour Scanquix) et ne présentent pas un éventail complet des scanners disponibles sur le marché. De plus, leur optimisation est surtout faite dans une optique bureautique et pas forcément photographique, ce qui est de toute façon le cas des pilotes originaux de ces scanners.



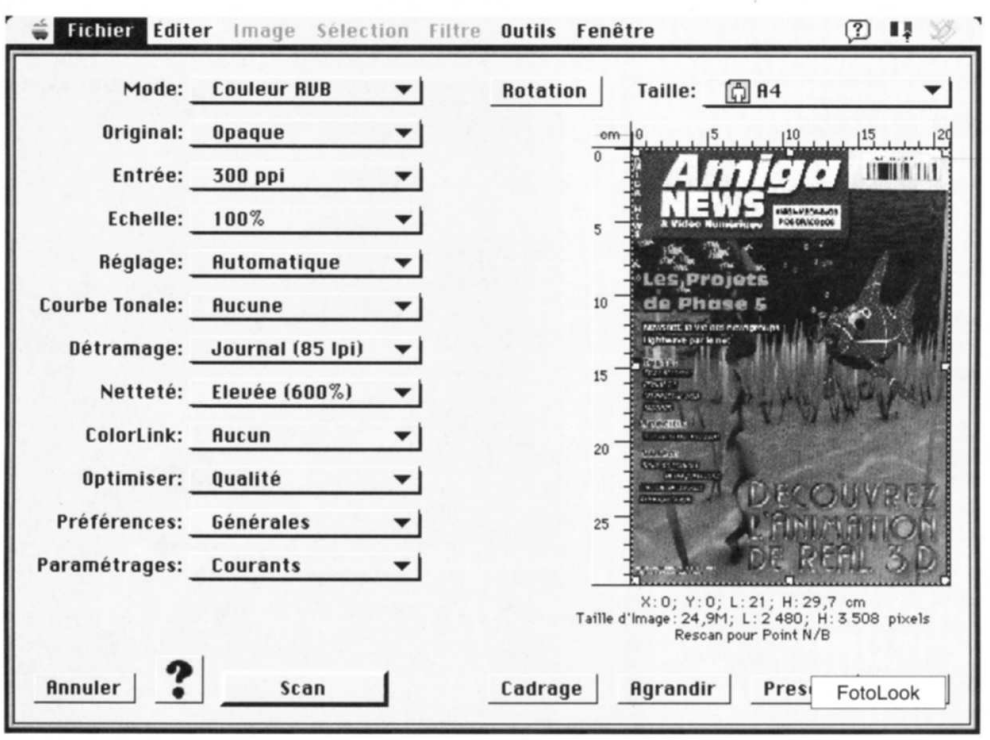
Scanné par lui-même

## Soyez malin

Si l'on veut exploiter son AMIGA pour archiver ses photos, faire des présentations multimédias dignes de ce nom ou bien retoucher des photos pour les imprimer, il vaut mieux avoir dès le départ une acquisition de l'image la plus parfaite possible. Pour ce faire, les pilotes d'acquisition ont un rôle primordial. Alors, soit vous achetez un MAC pour utiliser les logiciels d'acquisition fournis, soit vous êtes plus malin et vous installez ShapeShifter sur votre machine préférée (vous pouvez toujours essayer un émulateur PC, mais mon AMIGA, tout comme moi, y est allergique).

Dans la limite de prix établie au début, nous trouvons un grand nom de la photo, AGFA. Pour moins de 2000F, nous avons sur le bureau un scanner avec une résolution optique de 300 dpi, un échantillonnage en 3 x 8 bits et une surface utile de numérisation de 216 x 297 mm.

A ce niveau, rien d'extraordinaire en comparaison de la concurrence. La grosse différence, c'est dans l'offre logicielle qu'on la trouvera: ***FotoLook*** et ***FotoSnap*** assurent le pilotage et le contrôle de l'appareil, tandis que FotoFlavor se chargera de la correction sélective des couleurs. Ces programmes ont été créés dans le but de satisfaire à un souci de rendu photographique le plus fiable possible. Mais, afin d'assurer la polyvalence du scanner, on trouve également ***SoftCopy*** pour assurer la fonction de photocopie et de fax, ***OmniPage Lite*** (reconnaissance de caractère) et ***Color It*** pour la retouche des images. Rien que ces logiciels dépassent le prix du scanner. En ce qui me concerne, ils fonctionnent tous parfaitement sur mon 1240T à 40 Mhz. Afin d'être plus libre lors du choix de la résolution, j'ai ajouté 16 Mo de Fast grimpant ainsi à 32 Mo, mais on peut très bien s'en passer (il est annoncé dans la doc qu'il suffit d'un 68020 et 8 Mo de Ram pour faire tout fonctionner ;-). La seule restriction, c'est que vous devez posséder un lecteur de CD-Rom afin d'installer tous les programmes.




## Color It

Un clône de PhotoShop (qui d'ailleurs peut remplacer Color It pour piloter le scanner si on le désire) peut avoir son intérêt si on décide de travailler ses images uniquement avec le MAC, mais sera avantageusement remplacé par un de nos très nombreux logiciels AMIGA de retouche d'image (un de ses principaux défauts étant le nombre de formats de sauvegardes proposés : à part le TIFF, pas de formats pour notre machine, et le JPEG est assuré par QuickTime qui a la fâcheuse habitude de donner un résultat en forme de vignette de 2 cm x 2 cm même pour des images 20 cm x 20 cm).

## SoftCopy

Très utile pour photocopier des documents (à condition de posséder une imprimante) ou pour faxer un document manuscrit très rapidement sans avoir à passer par une acquisition via FotoLook ou FotoSnap.

## OmniPage Lite

Un problème sur notre machine, c'est que, question bureautique, c'est pas la joie. Hormis un OCR proposé par Delta Graphx (qui au

demeurant est très abordable), les OCR sur AMIGA sont introuvables. OmniPage est proposé en version Lite, qui est suffisante si l'on ne doit passer que des documents faciles sans grosse mise en page, ou bien traduire un fax reçu sur l'ordinateur qui aura été enregistré en image TIFF. Une mise à jour en version Pro est proposée pour 1500F alors que celle-ci vaut trois fois plus sans mise à jour. C'est une offre intéressante pour qui fait de la bureautique intensive avec son AMIGA.

## Foto Flavor

Celui-ci ne vous servira que si vous décidez d'utiliser un logiciel de retouche MAC comme Color It, qui est fourni, ou bien encore PhotoShop. C'est un filtre qui assure la correction sélective des couleurs.

## FotoSnap et FotoLook

Les deux indispensables qui donnent l'intérêt de cet article. Ce sont eux qui vont se charger de piloter le scanner dans les meilleures conditions possibles, résultats des recherches et de la connaissance en matière photographique de chez AGFA.

FotoSnap servira pour le débutant ou bien lorsque l'on est pressé. Il reconnaît automatiquement le type de photo (argentique, magazine, couleur ou noir et blanc), vous propose de cadrer la partie de l'image que vous désirez scanner, et c'est parti! Vous n'avez plus qu'à sauvegarder. C'est facile, mais vous n'avez pour ainsi dire aucun contrôle sur la numérisation. De plus, il nécessite obligatoirement l'emploi d'un logiciel de retouche comme passerelle.

FotoLook lui, est beaucoup plus complet, même trop peut-être pour une compréhension immédiate. Avec lui, vous allez pouvoir régler toutes les options disponibles (dont certaines m'échappent encore). La résolution du scan est définissable jusqu'à 2400 ppi par interpolation. De toute façon, il faut réfléchir à l'utilisation que l'on veut avoir de l'image finale: une résolution de 180 ppi est considérée comme idéale pour une impression laser couleur, 120 ppi pour une impression noir et blanc tandis que 72 ppi suffisent pour des productions multimédias (une transformation d'une image TIFF en JPEG, quelque soit la résolution de départ se traduit par une réduction de résolution à 72 ppi). De plus, les ardeurs sont vites calmées par la gourmandise gargantuesque des fichiers qui atteignent vite plus de 25 Mo pour une photo en 21 x 30 à 300 ppi (soit 2500 x 3500 pixels !)...

Un dernier détail: plus la résolution est grande, plus la durée du scan est longue, longue, longue. Pour ce qui est de la numérisation de pages de magazines, une fonction de détramage (automatique sous FotoSnap) est disponible pour éviter de se battre contre le moirage. A la différence de son petit frère, il ne nécessite pas de logiciel passerelle et peut se lancer seul afin de réaliser une numérisation simple ou bien une numérisation automatique de plusieurs documents via le chargeur de papier en option. Dans ce cas, vous pouvez toujours tout régler, mais le résultat du scan sera automatiquement enregistré sur disque sans apparaître à l'écran (seuls les formats TIFF, PICT et EPS sont alors disponibles). Ceci est parfait dans l'optique d'une retouche finale sur l'AMIGA.

Petit détail supplémentaire, si vous utilisez ***XPress***, une extension sera installée vous permettant de piloter le SnapScan directement depuis son interface.

## Conclusion

Entièrement pensé par AGFA alors que la concurrence se contente de poser son nom sur des carrosseries achetées à d'autres, ce scanner donne de très bons résultats dans le rendu des couleurs. Certes, il n'est pas aussi perfor-

FotoSnap

mant que son grand frère le StudioStar, mais il coûte deux fois moins cher et garde le même pilote (FotoLook). Un détail pratique: son dos de porte noir qui évite les effets de transparence sur des documents peu épais. Il a bien sûr des limites avec lesquelles il faudra apprendre a travailler: s'interdire tout agrandissement (le mieux étant de travailler à partir d'originaux de grande taille) et ne pas lui donner d'épreuves trop compliquées au niveau des contrastes. Mais, dans cette catégorie de prix, il est l'un des seuls (si ce n'est le seul) à se consacrer à la photographie et non à la bureautique comme EPSON et HP. Seul Nikon semble être un concurrent sérieux sur la qualité du rendu des couleurs optimisé par son logiciel de pilotage, le *Nikon Scan*, mais il reste 1500F plus cher par rapport au SnapScan.

Scanner répondant le mieux aux besoins des photographes amateurs débutants ou confirmés, il semble être le choix parfait pour un amigaïste qui désire transférer ses photos sur support magnétique à petit prix sans faire de concessions sur la qualité du résultat.

**Atéo Concepts**

**( Fabrication, maintenance et distribution )**

*Payement par chèque mandat ou CR*
*Frais de port : Logiciel 40 Frs Matériel 75 Frs Tower 150 Fr*
*Contre-remboursement ajoutez 60 Frs CR tower tél.*

De 10h à 19h (samedi sur rendez-vous)
**Catalogue complêt sur simple demande**
New
**Tél :** 02.40.85.30.85
**Fax :** 02.40.38.33.21
**E-Mail :** ateo@softdom.com
**Web :** http://www.ateo-concepts.com
**Adresse :** Le Plessis, 44220 - Couëron
**( à proximité de Nantes )**

**Produits Atéo**

***Branchez 4 périphériques IDE***
Atéo IDE mux complêt A1200 / A4000 ... 249/199
Carte seule, sans nappes A1200 / A4000 ... 95/70
***Interface pour Clavier PC***
Pour A1200 monté en boîtier tower ..... 349
Pour A2/3/4000 ( modèle externe ) ..... 399
Clavier PC 105 touches ..... 89
Mise à jour ROM de l'interface clavier PC (1.7) à 80 F / Towers achetés avant le 01/04 ..... 30 F
***Boîtiers Atéo TOWER***
Boîtier Médium Tower A1200 (Alim 230W + doc montage + interface clavier PC + clavier) ... ***949***
Boîtier Médium Tower A4000 (alimentation 230W + nappes + doc montage) ..... ***1090***
***Lecteurs de disquettes internes 880 Ko***
Pour A5/500+, A6/1200, A2/4000 .. 250, 230, 210

**Périphériques**

***Périphériques IDE ATAPI***
Disque Dur 1.7 Go / 2.1 Go 5"1/4 ..... 1490 / 1590
CD-ROM 8x interne (Mitsumi FX8000) ..... 590
ROM mise à jour ATAPI pour cartes Appolo .. 150
***Périphériques SCSI***
Disque Dur Fast SCSI3 1.2 Go (Quantum) .... 1850
CD-ROM 8x12x interne (Sony) ..... 1190
Lecteur ZIP 100 Mo / Cartouche ZIP ... 1190 / 100
Surf Squirel (SCSI + Série sur port PCMCIA) .... 690
Graveur PHILIPS 265CR interne (2x6x) ..... 2590
Scanner A4, 600x600, 24 bits / Soft ..... 2290 / 200

**Cartes graphiques**

Picasso II+ (2Mo) / Picasso IV (4Mo) . 1590 / 2990
CyberVision 64/3D (4Mo, sans pass-thru) ..... 1690
Scandoubleur pour Cybervision (A4000) ..... 690
Codeur/Décodeur MPEG Cybervision ..... 1290

**Mémoires**

4, 8,16 et 32 Mo, 60 ns EDO garantie 5 ans .. N.C.
RAM GVP 16 Mo à 70 ns ***( fin de stock ! )*** ..... 1090
RAM GVP 16 Mo à 60 ns ..... 1290

**Les Cables**

Rallonge 3.5"Male vers 2x3.5" ..... 120
Cable 2.5" vers 3.5" (approx. 30 cm) ..... 59
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" (approx. 30 cm) .... 79
Doubleurs d'alimentations ..... 25
Nappe IDE 2 / 3 connecteurs ..... 50 / 70
Nappe SCSI 2 / 4 / 8 connecteurs . 50 / 130 / 180
Cable SCSI avec centronic 50 pts ..... 120
Cable centronic 50pts vers SUB-D 25pts ..... 150
Terminaison passive SCSI centronic 50pts ..... 130
Kit switch d'écrans ..... 449
Adaptateur vidéo 23pts vers VGA 15pts ..... 149

**Accélération**

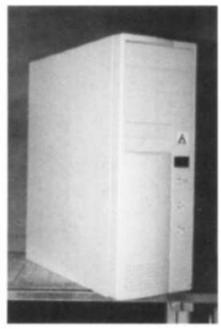
***A1200 :*** Blizzard 1230/40T/60 .... 899 / 1850 / 3190
***A2000 :*** Blizzard 2040/60 + SCSI II ..... 2490 / 4290
***A3/4000 :*** Cyberstorm 040/060 ..... 2490 / 3990
Module SCSI II : Blizzard / Cyberstorm ... 620 / 650
***Cartes PPC A1200T/3000T/4000T :*** Téléphonez nous car il y a plus de 26 produits différents !

**Mais Aussi...**

Souris 600 DPI 3 boutons (noire ou beige) ..... ***95***
Digitaliseur 24bits temps réel (PAL, S-VHS) ... 1290
Modem Sportser Flash 33.6K + Kit Internet ... 1390

Prix modifiables sans préavis
SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

# Tour 1200 d'Atéo



## L'Amiga 1200 relooké, pour un rapport qualité-prix correct

**Il y a quelques mois, j'en ai eu assez du disque dur 3'5 et du lecteur de CD-ROM externes de mon A1200. J'ai alors décidé de trouver une solution plus propre et moins encombrante, et je me suis naturellement tourné vers une tour. Après maintes comparaisons (de prix surtout), je me suis décidé pour le tower d'ATEO Concept. Visite guidée...**

Ma configuration: 1200, carte accélératrice Blizzard 68030 à 50MHz, disque dur, lecteur de CD-ROM, tiroir extractible IDE.

Dans le carton, la tour est là, bien emballée. Au premier abord, elle ressemble à s'y méprendre à une tour de PC. Dans le colis, on trouve :

- une alimentation PC standard
- une interface ATEO pour clavier PC
- un clavier PC
- un câble pour le lecteur de disquettes
- un gros sachet de vis
- des docs photocopiées en feuilles volantes
- un haut-parleur, pour le lecteur de CD-ROM

## Caractéristiques de la tour

Dimensions : L41 l16.5 h47 en cm

- 3 emplacements 3'5 externes
- 2 emplacements 5'1/4 externes
- 3 emplacements 3'5 internes
- Interrupteurs : Power, Turbo, Reset
- Leds : Power, Turbo et Disque dur
- Affichage de la fréquence d'horloge sur 3 chiffres (par défaut, 133 en turbo et 08 en normal)

Tous les connecteurs Amiga sont disponibles à l'arrière, ainsi qu'un nouveau : une DIN pour le clavier PC, montée d'origine. Attention aux possesseurs de périphériques PCMCIA : le connecteur n'est plus accessible, ou peut-être par un coude (cf ATEO). L'alimentation de la tour se fait par une prise américaine habituelle, avec un cordon secteur fourni. A noter aussi qu'une sortie est disponible pour brancher l'alimentation de l'écran à la tour et ainsi allumer la tour et l'écran en même temps.

## Début des opérations - la théorie!

La première opération à exécuter est évidemment de démonter le clavier du 1200. En plus des vis situées en dessous du clavier, il faudra aussi retirer toutes celles qui retiennent les connecteurs derrière. Ensuite, la protection métallique doit être retirée (attention, les bords coupent). On peut alors remonter la carte mère dans la tour, avec sa protection métallique, en suivant les informations de la documentation, et en n'oubliant pas de connecter l'interface clavier PC à la carte mère.

Pour les possesseurs de cartes accélératrices, la mienne est rentrée facilement. Ensuite, il faut installer le lecteur de disquettes dans un emplacement 3'5, et le connecter à la carte mère par le câble fourni (en effet, le câble d'origine est beaucoup trop court pour permettre cela), ainsi que les éventuels disques durs, lecteurs de CD-ROM ou autres périphériques dans les emplacements correspondants. Tous les périphériques sont alimentés par l'alimentation interne de la tour (on dispose de 5 connecteurs 4 points style "disque dur" et de 2 connecteurs style "lecteur de disquette", dont un nécessaire à l'interface clavier PC, ainsi que des connecteurs P8 et P9 de carte mère PC).

Il ne reste plus qu'à revisser le tout, et à refermer la tour. On peut alors brancher l'alimentation de la carte mère, celle de la tour, et lancer le tout pour un premier essai. Si ça marche, on pourra tenter de brancher tous les autres périphériques.

## ...et en pratique

Voilà pour l'installation 'basique' décrite par ATEO. Pratiquement, vu le peu d'informations fournies par ATEO, il faudra démonter et remonter la tour entière au moins trois fois en s'appercevant à chaque fois d'un problème quelconque. (Ed: il y a une nouvelle doc, voir Note 1) A regretter aussi, le conseil d'ATEO d'isoler la connection de l'interface clavier PC de la carte mère avec du papier. Ils auraient pu trouver une solution un peu plus élégante, même si ça marche. On peut aussi connecter l'interrupteur Reset en façade à l'interface clavier PC pour lui donner son usage habituel. En étant bricoleur, il faut compter à mon avis une petite heure de travail tout compris, sinon ... un peu plus!

## Heures sup'

Il faut savoir qu'il y a moyen de nettement améliorer le confort d'utilisation de cette tour:

- en premier lieu, l'alimentation: il n'est vraiment pas pratique d'avoir deux alimentations en parallèle, celle de la carte mère et celle de la tour. La documentation donne la manière de procéder pour brancher la carte mère sur l'alimentation de la tour, en spécifiant bien que CELA EST DANGEREUX. Il s'agit ici de souder et de trafiquer des fils et connecteurs. Que le débutant qui touche un fer à souder pour la première fois s'abstienne! Avec du fil, de la gaine thermorétractable, un fer, on arrive à faire quelque chose d'assez propre. Mais là encore, il vaut mieux en savoir un peu plus que ce que fournit la documentation (voir Note 2).
- deuxième chose: les LEDS. Sur la doc, il est juste indiqué : connecter les LED. Mais ça n'est pas si simple! Les éléments fournis par ATEO ne permettent pas de connecter les LED, et une tour sans LED, c'est un peu triste! Il faudra donc aussi avoir l'âme d'un bricoleur pour cette opération. De plus, c'est la LED 'turbo' qui devra correspondre au lecteur de disquette. Personnellement, la LED power de ma tour était défectueuse dès la réception de ma tour et n'a jamais marché, (mais je n'ai pas demandé un LED de rechange).
- troisième chose : l'indicateur de fréquence d'horloge est très difficile à configurer, et j'ai abandonné, si bien que mon A1200 indique 133Mhz... (voir Note 3)

J'ai eu un gros problème avec mon interface clavier PC. Elle marchait normalement, sauf que de temps en temps, une touche restait bloquée et ça faisait ce genre de chose eeeeeeeeeeeeeee... et il n'y avait plus qu'à faire Reset.(voir Note 4). Depuis que j'ai échangé le clavier fourni par ATEO avec celui de mon PC, je n'ai plus aucun problème. Autre problème : je n'ai pas réussi à remettre toutes les vis des connecteurs de la carte mère, car les trous de la tour ne correspondent pas parfaitement.

## Conclusion

A part le problème d'interface clavier, je n'ai pas eu de gros problème pour le montage de cette tour. Le plus gros reproche à faire à ATEO est le manque de documentation dédiée à celui qui démonte son Amiga pour la première fois mais la nouvelle doc a dû apporter un solution. Une bien belle tour donc, pour un excellent rapport qualité prix.

***Olivier Croquette***

vcroquette@nordnet.fr Taz2 sur #amigafr

Note 1: ATEO Concepts nous dit avoir entièrement réécrit la documentation, qui comprend maintenant des dessins et croquis pour aider aussi bien au démontage qu'au remontage. Pour ce qui est de l'isolation avec du papier, Atéo dit que c'est la solution la plus efficace et la simple à mettre en oeuvre qu'ils aient trouvée.

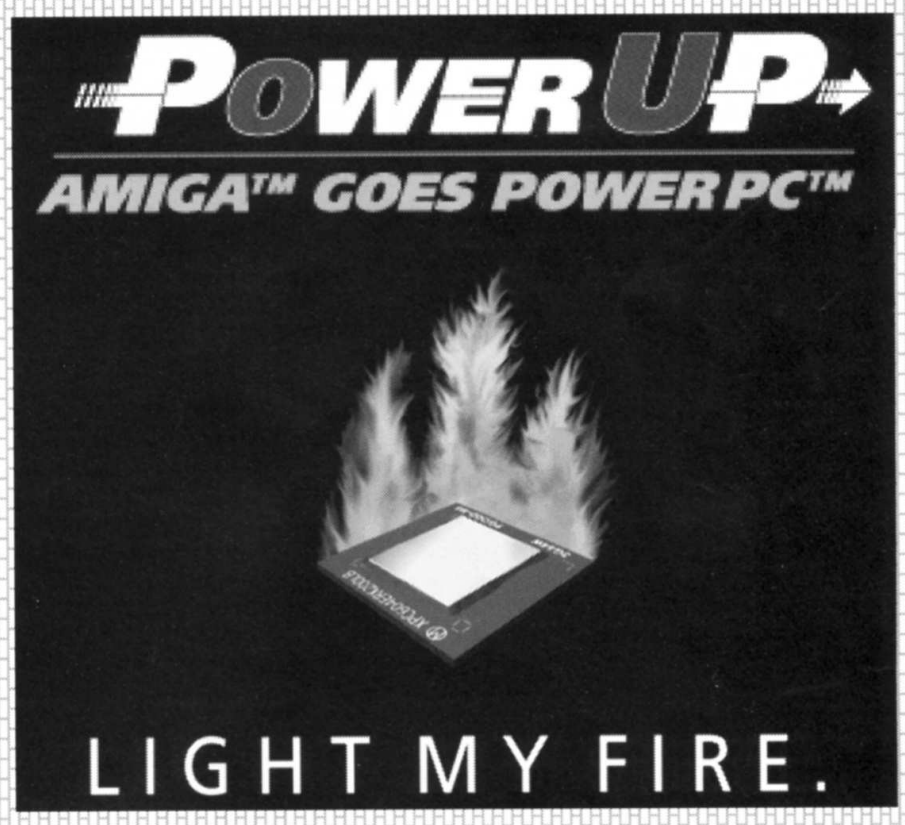
Note 2: Atéo nous répond que la documentation est volontairement succinte sur ce point. Si les explications fournies suffisent, la modification est à votre portée. «Si vous ne comprenez pas tout, passez votre chemin et votre Amiga ne s'en portera que mieux.»

Note 3: Atéo Concept nous signale que sur la nouvelle doc se trouvent les configurations à utiliser pour avoir un affichage de 40Mhz ou 50Mhz, et les instructions pour connecter des LEDS power et HD.

Note 4: Atéo explique: il y avait un défaut dans cette série de tours. Tous les clients ayant acheté leur tour à cette époque peuvent bénéficier d'une mise à jour exceptionnelle au prix de 30F. En fait, l'interface clavier ne gérait pas les erreurs de parité clavier. Ceci est corrigé depuis la version 1.7. Une petite précision: si ce genre de problème vous arrive, il suffit de réappuyer sur la touche qui se répète, cela évite un reset.

Note 5: Pour les clients d'Atéo desirant avoir la nouvelle version de la documentation, celle-ci devrait être disponible sur son site WEB en HTML et en AmigaGuide au moment ou vous lirez ces lignes.

# MOBILISATION GENERALE



deltagraph›X
4 rue des Iris
91180 St. Germain les Arpajon
**email : dgx@deltagraphx.com**
**http://www.deltagraphx.com**
**Tel/Fax 0160841614**


*Je suis prêt pour le soulèvement général, mais j'ai besoin des armes pour me battre.*

**catégorie assault léger**

Cyberstorm PPC 150 Mhz
cpu 68040/25 : 5430 Fr
cpu 68040/40 : 5750 Fr
cpu 68060/50 : 7430 Fr

**catégorie plein feu**

Cyberstorm PPC 180 Mhz
cpu 68040/25 : 6130 Fr
cpu 68040/40 : 6460 Fr
cpu 68060/50 : 8140 Fr

**catégorie bazooka**

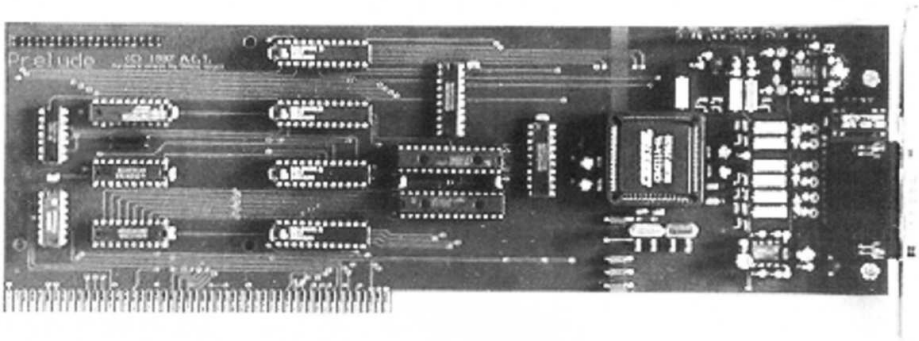
Cyberstorm PPC 200 Mhz
cpu 68040/25 : 7030 Fr
cpu 68040/40 : 7350 Fr
cpu 68060/50 : 9035 Fr

1000 Fr de réduction sur l›achât d›une cyberstorm PPC et d›un EagleTower 4000T (stocks limités)

**Fo**rfait de port 120 Fr TTC
Photos/ prix non contractuels

# PRELUDE

## *Une carte 16 bit sur Amiga par ACT*



**Prelude est une carte analogique 16 bits qui se connecte sur port ZORRO II. On peut également la connecter à un Amiga 500 ou 1000 via un adaptateur. Elle couvre un éventail de fréquences allant de 5510Hz à 48000Hz en 8 bits ou 16 bits mono ou stéréo. La carte est centrée sur la puce Crystal Semiconductor sound codec 4231A et elle est Full Duplex c'est à dire qu'elle est capable de transférer des informations en entrée et en sortie en simultané. Autrement dit, elle peut jouer un son et en enregistrer un autre en même temps. Ce type de performance est nécessaire pour faire de l' "Internet phone", mais la possibilité n'est pas évoquée par les auteurs et aucun logiciel n'est fourni.**

## Présentation

La carte est livrée avec une documentation réduite au strict minimum puisque seuls certains points sont survolés. Pour avoir de plus amples informations, on peut consulter le site www.act-net.com, où on trouve des données contractuelles mais également techniques.

Après avoir connecté la carte sur le port ZORRO II, on branche la prise SUBD qui ouvre la carte à l'extérieur via 10 connecteurs Cinch dont je vais vous décrire la fonction, chaque fonction comprenant 2 prise Cynch :

- Line in. Elle permet de prendre un signal externe et de le mixer et/ou l'enregistrer. On peut donc y connecter la sortie d'une platine CD ou autre source sonore.
- Micro. Uniquement utilisé pour l'enregistrement, il s'agit de deux prises synch, ce qui impose la nécessité d'un adaptateur pour les micro classiques. Un bon point, l'entrée est stéréo et amplifiée.
- AUX 1. Elle a la même fonction que l'entrée line in. Donc mixage et enregistrement.
- AUX 2. uniquement une entrée de mixage, autrement dit le signal entrant dans la carte par cette entrée est mixé au signal de sortie. C'est la seule entrée en Cinch mâle. La logique veut que l'on utilise cette prise pour connecter la sortie audio standard de l'Amiga.
- Et enfin les deux prises LINE OUT.

## En interne

**La carte possède aussi des connecteurs internes**

- On retrouve AUX 1 et AUX 2 qui sont les mêmes que les connecteurs externes. Ainsi, on peut réaliser les connections directement à l'intérieur de l'unité centrale (sortie son du lecteur CD-ROM sur AUX 1 et Amiga sur AUX2), et ma foi c'est préférable car dans le cas contraire on se retrouve avec un sac de fils au dos de la machine. Il est déconseillé de connecter une entrée AUX en interne et en externe en même temps.
- Spkr : ou speaker, qui permet de connecter un haut parleur de type PC (8 Ohm) afin d'avoir le son dans votre unité, ce qui est très pratique. La carte prélude est munie d'un petit amplificateur qui récupère le signal via l'entrée Mono-In. Cette entrée est activée par deux jumpers. Un jumper permet d'envoyer le signal issu de l'entrée AUX 2 (donc la sortie Amiga) de le passer en mono, et de le restituer sur le speaker. Le deuxième jumper permet de réaliser la même connexion mais pour la sortie générale de la carte. Le son sortant de la carte est la résultante du mixage des signaux pris par toutes les entrées.

## Au niveau logiciel

Les librairies permettant de faire fonctionner la carte sont livrées sur une disquette accompagnée d'outils. Un logiciel simulant une table de mixage permet de régler les niveaux de chaque entrée, un autre permet de vérifier le bon fonctionnement de la carte, de l'initialiser ou encore de jouer un échantillon ou d'en créer un. Sont livrées également une version de *Play16* et une de *Audiolab* version démo (voir image). Il manque le AHI, qui est indispensable puisque utilisé à présent par de nombreux logiciels tels que le tracker *DigiBooster*. Les auteurs précisent que la carte est compatible **AHI** et que le kit de logiciel est disponible sur leur site Web ou sur Aminet. Ils ont en effet estimé que tout le monde n'utilisait pas AHI, et qu'il n'était pas logique de le fournir. Encore une fois, les personnes n'ayant pas accès à l'Internet sont lésées.

Sont également livrés : l'include pour les développeurs et un exemple en SAS C.

Vous pouvez également acheter la version du logiciel *Samplitude* particulièrement étudié pour la carte (*Samplitude 3.0 Prelude)*. Il permet de réaliser des projets allant jusqu'à 4 pistes mono 16 bit 48KHz et ceci directement en RAM ou sur disque dur. L'écriture et la lecture sont rapides et sans bavures. Les personnes possédant une version antérieure du logiciel pourront utiliser la carte avec la Toccata.library. Seul ce logiciel est utilisable avec la prélude via la Toccata.library. Ce logiciel est puissant mais si vous voulez triturer vos sons à l'aide de nombreux effets, il vous faudra le compléter avec un autre logiciel tel qu'*Aural illusion*.

Grâce à cette carte vous aurez accès à d'autre logiciels :

- il existe une version d'*AudioLab 16* pour Prelude;
- tous les logiciels compatibles AHI sont utilisables, comme par exemple *SoundFX, Hippoplayer, DigiBooster*...
- Je n'ai malheureusement pas pu tester la carte sur *Octamed SoundStudio* faute de ressources sur le système dont je disposais, mais les auteurs précisent qu'on peut l'utiliser via le mode Toccata. Je pense néanmoins que la meilleure alternative audio 16 bits est le système AHI, qui est au son 16 bits ce que le Cybergraphics est aux cartes graphiques 24 bits. En parlant de Cyber, les auteurs signalent ironiquement que le système Cybergraphics semble croire qu'il est le seul à utiliser le multitâche, et lorsqu'on réalise un changement d'écran (de fenêtre ou de résolution) il bloque celui-ci. Cette opération est clairement audible puisqu'elle coupe le son.

## Les petits plus de la Prélude

La carte est capable de séparer un signal surround d'un signal stéréo. Certaines video ou émissions télévisées sont projetées en son stéréo surround, la carte récupère le signal par l'entrée Line in et donne en sortie le signal surround qu'il faut envoyer via un amplificateur sur des enceintes situées derrière vous afin de générer l'effet souhaité.

La carte possède un bus de connexion 40 broches qui donne accès par câblage à toutes les fonctions de la carte. Ceci ne manquera pas d'intéresser les bidouilleurs.

### *CONCLUSION*

Il s'agit là d'une carte performante comparable à la carte Toccata. Dommage que mon 1200 n'ait pas de connecteur... Je regrette quand même qu'il n'y ait pas eu plus d'effort quant à la documentation et à l'éventail des logiciels fournis. Ils semblerait que le passage sur l'Internet devienne quasi obligatoire.

Merci à Emmanuel Rey de RELEC (www.Relec.ch) pour le prêt de la carte.

***Rémi Moréda***

Prix: 420 FS

*Rubrique dirigée par Thierry Lamblot*
lamblot@club-internet.fr

# Vidéo Numérique

Sony DCR-TRV7E

**Pas de lame de fond, ni de ras de marée pour cette rentrée mais la confirmation irréversible de la marche en avant du numérique. Cette avancée devrait plus que jamais être confirmée par le SATIS à venir.**

## Caméscope

Sony: Un petit nouveau chez Sony, reprenant le concept des TRV mais adapté au DV : le DCR-TRV7E. Il est doté d'un écran couleur, d'un viseur couleur et surtout, de la fameuse prise DV au protocole IEEE 1394. Tarif 17000F

Grundig: le constructeur allemand devrait commercialiser sous peu un modèle DV: le DLC1. Il sera doté de la prise IEEE 1394.

## Multimédia

Nomaï: l'un des premiers lecteurs-enregistreurs de CD réinscriptible est de fabrication française et signé Nomaï. Ce graveur s'appelle Nomaï 680 RW et permet environ 1000 réécritures. Il sera commercialisé en IDE ou en SCSI au tarif de 4300F et 4800F.

Epson: Stylus Color 800 Epson + technologie MicroPiézo = qualité photo selon Epson. Une résolution de 1440 par 720 serait ainsi obtenue sur papier spécial, ou 720X720 sur papier ordinaire. Tarif: 3950F.

## Photo numérique

Vivitar: une résolution de 1000X800, une ouverture de 1,4 et un obturateur exploitant les vitesses de la seconde au 1/2000, telles sont les caractéristiques majeures du ViviCam 3000 proposé par Vivitar pour un prix de 2990F. Il utilise les cartes PCMCIA pour stocker jusqu'à une cinquantaine d'images selon la résolution exploitée.

Kodak: le DC120 est le modèle haut de gamme parmi les appareils photographiques proposés par KodaK. Il offre une résolution de 1280X960 pixels et la possibilité de mémoriser jusqu'à 20 images. Il est également doté d'un écran couleur, d'un retardateur, d'un flasch.

## Montage virtuel

MacroSystem: le 4 juillet, le constructeur allemand avait convié la presse pour une présentation de nouveautés. Seagate propose le Seagate Elite, une unité 5 1/4 compatible Draco et permettant de stocker jusqu'à 23,4 GO. Les modules DV pour Draco sont disponibles et ceux dédiés au Casablanca devraient l'être d'ici la fin de l'année. Enfin, une version 4,6 de MovieShop devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Le logiciel de pilotage du Casablanca évolue vers la version 2,0 (merci à MacroSystem Benelux pour ces informations).

APIM Informatique: la carte DAPHNIS est une carte d'acquisition d'images pour bus PCI développée par APIM Informatique, une société basée en région parisienne.

Videonics: le Python est un boîtier externe proposé par le constructeur californien et permettant la capture de séquences vidéo en MPEG 1 et d'images fixes en JPEG. Il est surtout destiné aux utilisateurs souhaitant agrémenter leurs pages WEB ou leurs présentations de séquences vidéo. Tarif annoncé: environ 3000F.

## Littérature

Adobe Première: Simon & Schuster Macmillan propose un livre qui devrait séduire les utilisateurs du célèbre logiciel de montage vidéo. 291 pages, avec un CD, pour 149F.

## Calendrier et manifestations

Le Francilien: à Verrière le Buisson (91), le samedi 18 octobre de 9h30 à 23h se tiendra le 7ème Francilien, Festival National Vidéo. Au programme, une bourse d'occasion de matériel vidéo, des concours. Des expositions et démontrations de matériels de montage et de post-production sont également au programme (Amiga et Casablanca par Deltagraph'x, Miro par Cobra, Fast Technologies, Optyx, Hama .etc..) Informations: le Francilien SCAVB, le Colombier, place des Prés Hauts, 91370 Verrière le Buisson.

SATIS: plus de 250 exposants répartis sur 18000 m2. Tel est le menu du SATIS 1997 qui se tiendra à Paris Porte de Versailles hall 2,1 du 14 au 17 octobre.

### *Appel à témoins*

En vue de la réalisation d'un article sur l'utilisation d'un PAR Amiga, je recherche des témoignages d'utilisateurs. Merci de m'écrire à la revue ou adresser un email à "lamblot@club-internet.fr". D'avance merci.

## Casablanca par Pixel Art

L'un de nos membres a acquis une machine très récemment. Les premiers essais au cours d'une démonstration organisée par nos soins à Tours et concrétisée par la société Deltagraph'x, nous avait vraiment laissés dubitatifs sur la qualité de restitution en Y/C. Les essais réalisés plus récemment ont considérablement changé notre point de vue: la qualité et les niveaux de compression ont été améliorés (plusieurs en S-VHS et VHS ainsi que le DV Sony).

Nous avons noté évidemment, une petite différence de qualité avec les rushs mais cela est infime en S-VHS. La grande habitude de ce format nous a rendus très critiques. Cependant, nous n'avons pas vu de défaut dû à la compresion MJPEG.

**Le principe**

Le Casablanca est une station de montage numérique (sur disque dur Fast SCSI amovible) basée sur le système Amiga (on n'en est pas très sûr mais ça y ressemble fortement!). LE GRAND PLUS est qu'il vous permet de monter un film de 30 minutes en qualité S-VHS sur un disque dur de 30 minutes (en fait 4Go). Il ne génère pas de gros fichier style Adobe Premiere sur P...

Par conséquent, si vous réalisez un montage en "cut" (sans effet), le Casablanca n'aura pas besoin de "calculer", il vous le "jouera" immédiatement d'où un gain de temps considérable! A cela s'ajoute une déconcertante facilité d'utilisation, (menu en français!)

Les branchements s'effectuent en face avant et arrière en Y/C principalement. La saisie/numérisation se passe en deux temps:

La capture de l'image, où vous voyez sur un seul et même écran (une TV) votre film, et un bandeau (en haut ou en bas) qui permet de "capturer au vol" les séquences de votre choix (avec les boutons droit et gauche de la souris!). Les noms des séquences se génèrent automatiquement.

Cette phase terminée, il vous suffit d'affiner vos séquences (avec des marqueurs de début et fin) et de les placer dans le "storyboard". Vous ajoutez des effets qui seront calculés soit à la fin avant l'enregistrement sur bande, soit à la demande. (attention c'est un peu long!). Le son, quant à lui, "suit" l'image.

Dernière étape: la recopie sur une bande magnétique qui est en fait une formalité: il suffit d'appuyer sur "Enregistrement sur VCR", mettre en marche l'enregistreur et confirmer. C'est fini.

**Droit à l'erreur**

Ce système de montage révolutionnaire permet à quiconque de réaliser sans connaissance informatique, un film de bonne qualité avec des effets simples. Il se destine à des vidéastes amateurs et/ou professionnels qui veulent travailler vite, sans consulter la notice. Le "plus" face à l'analogique, est le "droit à l'erreur": On peut recommencer à l'infini et à "l'image près"! Nous pensons aller plus loin dans la recherche du pourquoi du comment et espérons-le, vous informer sur les "petits ou grands" plus de cette diable de machine.

*Retrouver nos artciles sur www.creaweb.fr/pixel-art/pixel-art/pixel.html*

# X-DVE 2,71

## Améliorations sensibles

Dans une précédente édition (N° 95 et 97), nous avions testé X-DVE 2,50. La société italienne ClassX a poursuivi le développement de son logiciel puisque la version 2,71 est aujourd'hui disponible.

### Quelques rappels

X-DVE permet la création de Digital Effects Video (DVE) et autorise la manipulation de trois types d'objets: textes, brosses et brosses anim. Ce programme utilise une palette de 256 couleurs pour les machines AGA et 32 ou 16 pour les autres et fonctionne en Pal. Nous nous trouvons bien en présence d'un logiciel dédié à la vidéo. Rien ne vous empêche d'utiliser X-DVE sur une carte graphique mais vous devrez absolument repasser en Pal pour les preview ou pour jouer votre animation.

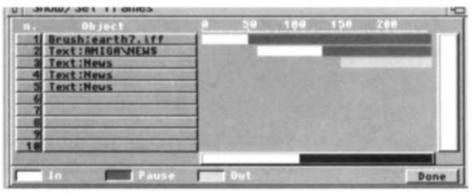
### Quoi de neuf docteur?

Depuis notre test de la version 2,50, trois nouvelles versions ont vu le jour pour en arriver à la 2,71. Celle-ci est optimisée pour le 68060, compatible CyberGFX, propose un nouvel attribut "Emboss" pour les textes et douze nouveaux effets "slide". L'antialiasing se trouve amélioré et le rendu des objets "lampe" accéléré. Il y existe également une fonction qui permet d'optimiser la palette sur l'intégralité du script. La version 2,50 a été traduite en français par AGMO et la version 2,71 sera traduite quand vous lirez ces lignes.

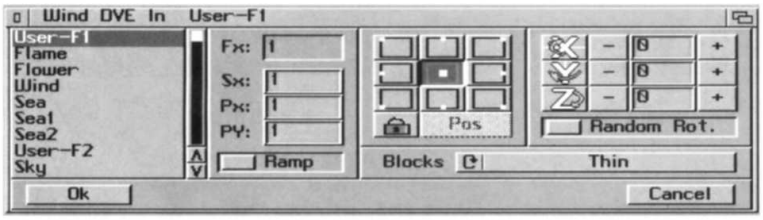
***Pas de révolution sur cette nouvelle version mais tout de même des améliorations sensibles, surtout à mon sens au niveau du lissage. La version 2,50 m'avait enthousiasmé lors de mon test il y a quelques mois et je ne pouvais m'attendre à un miracle en quelques mois. Un logiciel qui permet de manipuler jusqu'à cent objets et de les animer en 10000 images grâce à un choix de 200 effets pour la plupart totalement paramétrables peut être considéré comme un must et un programme accompli.***
***Enfin, la meilleure nouvelle à mon avis, reste la poursuite du développement de cet excellent logiciel pour les accros de la vidéo. La version 3 de X-DVE devrait voir le jour d'ici peu, avec une bonne nouvelle pour les heureux possesseurs de Draco : une compatibilité avec leur machine.***
***La richesse des effets de X-DVE alliée à la qualité des effets de MovieShop, voilà qui nous promet de beaux délires.***

***Thièrry Lamblot***

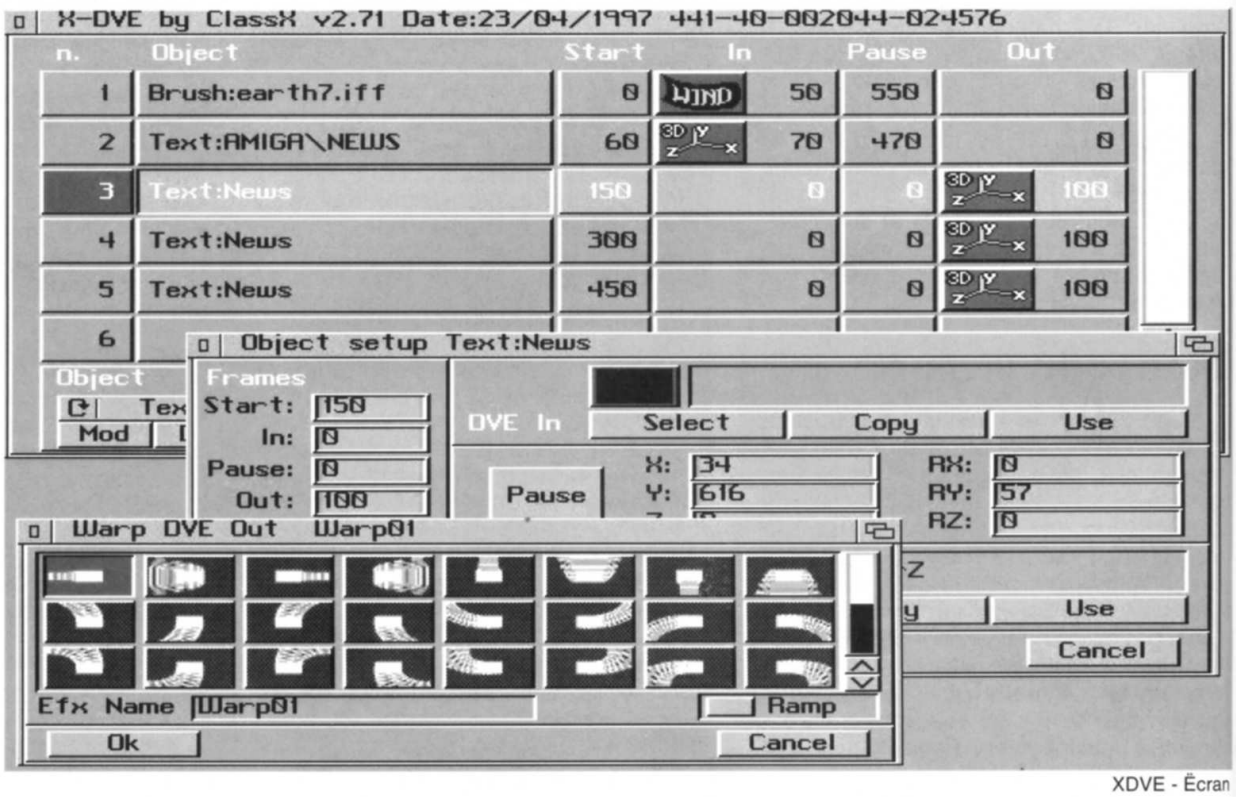
**Nous remercions** AGMO pour le prêt de ce logiciel.
**Prix:** 950 F en VPC



XDVE - Script

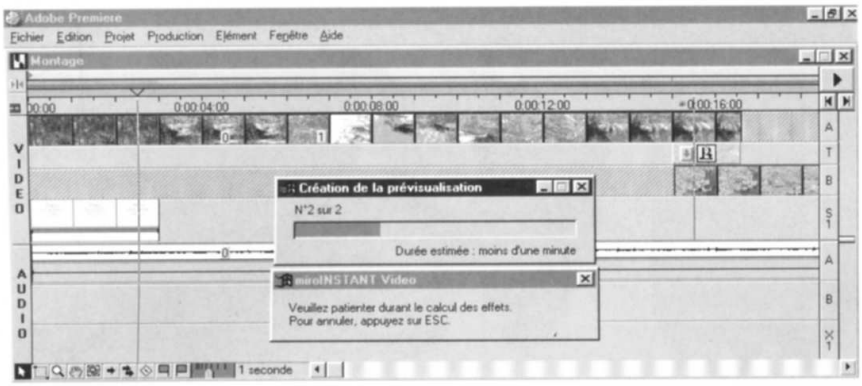


XDVE - Effet



XDVE - Écran

# DC30 PLUS




Il fallait savoir si le petit "plus" ajouté par Miro à sa DC 30 était juste une accroche marketing ou bien un réel avantage apporté à cette carte d'acquisition vidéo testée il y a quelques temps.

Haro chez Miro! Je prenais donc rendez-vous à Chatillon afin de lorgner de plus près le produit caché dans un PC avec un Pentium 200, 32 Mo de RAM, un premier disque dur fast IDE pour les applications, et deux disques audio-vidéo dont un excellent Quantum Atlas de 4 gigas avec lequel nous avons effectué les tests, le tout sous Windows 95 osr2. Personne n'est parfait;-) Première bonne nouvelle, et ce n'est pas un euphémisme, ce n'est plus la version allégée du logiciel de montage mais la totale qui est vendue en package avec la carte au prix affiché d'un peu plus de 8500FTTC... Faisons confiance aux revendeurs pour nous faire une rapide ristourne !

## Qui peut le plus peut le moins

Le driver actuel de la DC30+ est le 1.20 permettant dorénavant l'incrustation avec les cartes Matrox (pour la DC30 de base, une version identique existe mais ne peut afficher que de la petite résolution, 320 par 240, car les drivers de Matrox ne sont pas compatibles avec le mode DirectX). De façon à malmener la carte, j'ai demandé à effectuer la totalité des tests en mode overscan vidéo, soit du 768 par 576 double trame sans aucun recadrage de la sorte.

Avant de démarrer quoique ce soit, il faut passer par le logiciel *Miro Expert* permettant de vérifier le disque dur Quantum Atlas en fonction du taux de transfert vidéo qu'il peut encaisser. Les pics en lecture et écriture donnent 6.2 Mo/s avec un taux de compression correspondant à environ 3 pour 1. La fenêtre "débit de données" en fonction de ce qu'avance Miro Expert permet d'afficher le message d'alerte suivant: "Attention, débit trop élevé", système oh combien pratique qui permet via un curseur, de régler très facilement la bonne adéquation entre un débit élevé et ce que peut réellement accepter le disque dur afin d'éviter des drops en acquisition ou en restitution, cauchemar numéro 1 des vidéastes. Le disque dur du test utilisé est formatté en deux partitions de 2 Go selon les statistiques qui donne un transfert autorisé de 6 méga 2, ce qui équivaut à un "poids" de 248k par image, et les habituels 172k par seconde pour un son de qualité CD.

Miro Expert ayant rendu son verdict, nous avons lancé l'acquisition de plusieurs fichiers d'environ 600 Mo au taux de transfert de 6 mega 3 par seconde, ce ayant placé 23 images d'avance dans le buffer vidéo, sorte de mémoire tampon permettant d'éviter les à-coups ou sautes d'images, et à chaque fois, le verdict a été clair: aucune image perdue.

## Première 4.2 pour l'édition vidéo

La time line a accueilli les rushes, et il est à noter qu'une optimisation des drivers Miro a été effectuée pour travailler de pair avec ce logiciel. Il en résulte un affichage quasiment en temps réel, des vignettes représentant les séquences enregistrées sur le disque dur. Même chose lorsque l'on veut les avancer ou les reculer via le curseur prévu à cet effet, et l'on se rend compte de cet avantage à la longue lorsque l'on travaille dur sur Première, ce qui ne sera pas pour déplaire aux vidéastes et monteurs à la sauce numérique! Histoire d'agrémenter notre montage pour l'instant en version "cut", nous avons rajouté un effet de titrage avec chemin mobile de 3 secondes, trois transitions de 2 à 3 secondes, et une transition supplémentaire avec filtre, ainsi qu'un fondu-enchaîné au niveau de la bande son.

## Miro Instant Vidéo : Une réussite

Logiquement, lorsque vous pensez être arrivés au terme de la réalisation de votre montage, il faut enregistrer le projet puis passer à la sacro sainte compilation...Avec un peu de chance, vous aurez tout le temps d'aller siroter un verre, voire même deux ou trois (attention aux excès) avant que ces temps de calculs fastidieux n'aient fait le tour de la totalité de vos images... Et c'est là que le plug-in rajouté à Première, le logiciel *Miro Instant Vidéo,* entre en scène et prend toute sa valeur... En effet, plutôt que de parcourir la totalité du projet, ce dernier va aller droit sur les transitions et autres effets rajoutés pour la liaison de vos séquences et ne va recalculer QUE CELLES CI! Chaque transition a demandé entre 30 et 45 secondes de temps mort, puis, une fois ceci terminé, le préview a été lu d'une traite avec des images PARFAITEMENT FLUIDES !

On peut le comprendre, les avantages sont nombreux... Le premier vous donne la possibilité ainsi d'enregistrer votre film sur bande vidéo dès la lecture du préview, d'autre part, vous n'avez plus forcément besoin d'avoir des disques durs de haute capacité, puisque le fichier n'est plus recompilé complètement lors du préview. En comparaison, un préview par Première donne une lexture saccadée et donc totalement ingérable pour un enregistrement sur bande.

Mais, peut-être avant tout, c'est le gain de temps terrible qui à lui tout seul vous redonner le sourire... Afin de vérifier si la carte tenait sur des durées un peu plus longues, le dernier test a été configuré sur une compression haute du style VHS, d'un rapport de 13 pour 1 sur une vingtaine de minutes, ce qui a donné environ 25 000 images enregistrées, et pas une ne s'est perdue en chemin, autant à l'acquisition qu'à la relecture...

## En conclusion

Pour conclure, Miro entre -enfin- dans la Cour des Grands avec un produit grand public maîtrisé et innovant sur bien des points et se débarrasse des petites imperfections et doutes laissés par le dernier test de le DC30. La fiabilité s'en trouve accrue, ce qui n'est pas pour déplaire, et le "plug-in Instant Vidéo" rajouté à Première full version fait prendre dorénavant un pas d'avance sur la concurrence par des calculs limités aux seules transitions ou effets ajoutés dans votre montage vidéo numérique, avec un préview AVANT compilation totalement fluide et directement enregistrable sur bande vidéo. Ceci vous fera gagner non seulement du temps, mais encore un espace disque non négligeable. Bravo!

***Olivier Debats***
olivier.debats@hol.fr

# Lightwave par le net

J'espère que vous avez passé d'agréables vacances et que vous avez bien profité du soleil, bref, que vous avez bien rechargé vos pixels. Nous nous retrouvons ce mois-ci encore avec la synthèse de deux forums relatifs à Lightwave (Lightwave par le Net) et avec la présentation de deux nouveaux produits (la boutique Lightwave).

dan tudge jr. 1997

Ce mois ci, nous parlerons surtout d'animation et plus particulièrement de l'animation de personnages. N'hésitez pas à me faire part de vos remarques relatives à cette rubrique. J'ai l'intention d'en faire un point de rencontre entre les utilisateurs de LightWave du monde entier. Je vous communiquerai aussi régulièrement des sites Web ou des adresses qui auront attiré mon attention. Ne m'en voulez pas si l'une d'elles ne fonctionne pas car je ne fais que vous rapporter ce que le lis ici ou là et je n'ai, hélas, pas toujours le temps de les tester.

## Lightwave par le Net

### comp.graphics.apps.lightwave

● Plusieurs utilisateurs ont annoncé avoir reçu leur version 5,5 de LightWave. J'ai tenté d'avoir des nouvelles de la version Amiga au travers de ce groupe sans grand succès. Un utilisateur m'a dit penser que la 5,5 serait certainement la dernière sur Amiga; NewsTek souhaite une orientation plus graphique que vidéo du développement de son logiciel. A suivre. La version Mac devrait être disponible au mois d'août selon NewTek ; le léger retard est motivé par le souhait d'éliminer un bug présent dans la version 5.

● Un utilisateur qui espérait le portage d'Essence et Forge sur PC est déçu. Worley Labs ne souhaite pas développer de version PC. La seule solution qui lui est conseillée est l'utilisation d'un émulateur Amiga...Houuuu...

● Un plugin intéressant a été vu au Comdex Canada sur une station Dec Alpha : skytracker permet de générer des nuages de qualité.

● Des comparatifs entre Softimage, 3D Max et LightWave alimentent souvent les conversations. Des planntages de 3DS et le coût élévé de Softimage sont mis en avant pour valoriser LightWave.

● Comparatif encore avec une réflexion sur le choix d'un processeur Cyrix, d'un P Pro ou d'un K6. Avantage semble t-il à AMD dont le processeur, bien qu'un peu moins performant en virgule flottante semble offrir le meilleur rapport qualité prix.

● Un plugin pour Adobe Photoshop et paraît-il très utile pour les photographes est aujourd'hui disponible : Cinematte.

● De nombreux utilisateurs ont fait part d'un problème rencontré au cours d'opérations booléennes: des faces semblent manquer. Il est même cité l'expér ience vécue au NAB lors d'une démo réalisée sur LightWave 5 par Blaad Peebler. Celui ci a constaté à sa courte honte la disparition de faces après opérations booléennes. Ce phénomène pourrait être provoqué par manque de mémoire.

● Un message intéressant de Dan Ablan annonçant deux séminaires de deux jours à venir organisés par Intergraph et Aga Digital Studio. Les participants auront la chance de rentrer avec un CD comprenant les exercices réalisés pendant la formation. Ils sont chanceux ces américains...

### Adresses

tuturiol : http://www.cjnetworks.com/~sail220/lightwavepalace.htm
tuturiol : http://www.modeling.3dreview.com
tuturiol : http://www.newtek.com/3d/tutoriol/lw_tutoriols.html
tuturiol : http://www.3dartist.com
FAQ : http://www.apk.net/comet/
NewTek : http:/www.newtek.com

### Calendrier

Le "NewsTek expo 97" se tiendra en Californie du 19 au 22 octobre 1997.

### alt.binaries.lightwave

Ce mois-ci encore, l'heureux élu nous vient d'Amérique du Nord, du Canada pour être précis. Il se nomme Dan Tudge Jr et souhaite devenir professionnel. Cette image est tirée d'une animation qu'il a réalisée pour le Siggraph 97. Il utilise LightWave 5 sur un Bi-Pentium Pro 200 sous Windows NT. Je suis assez satisfait de mon choix car en plus de la qualité de la réalisation, elle illustre parfaitement ces deux pages.

Dan m'a indiqué avoir préféré modéliser avec le plug-in MétaFormPlus plutôt que la fonction MétaNurbs (polygones à trois points). Il a modélisé une moitié de visage puis utilisé la fonction miroir. L'animation a été ensuite réalisée grâce à Puppet Master. La scène comprend 82 objets, 105931 points, une lampe, 171557 polygones, 23 images. Le temps de calcul a été d'environ 10 minutes par image en 640X480. Dan possède un site Web que je vous conseille de visiter. Il est assez fréquenté puisque 6853 personnes étaient passées avant moi...(http://www.bcsupernet.com/us ers/ danman/) J'espère que Dan arrivera à ses fins et qu'il décrochera le boulot dont il rêve. Il comptait beaucoup sur le Siggraph pour y rencontrer des employeurs potentiels. Je vais tenter de garder le contact avec les auteurs "primés" et vous donner de leurs nouvelles de temps en temps.

## La boutique Lightwave

Ce mois ci, j'ai la chance de vous présenter deux nouveaux produits mis à disposition par la société AGMO : un livre "LightWave 3D 5 Character Animation F/X" et une cassette "The LightWave Lab".

## LightWave 3D 5 Character Animation F/X

Ce livre ou plutôt cette bible de 700 pages s'inscrit un peu dans la lignée de l'ouvrage que je vous ai présenté le mois précedent (LightWave Power Guide). Même qualité apportée à la présentation et à la finition. Le CD lui aussi est bien présent. Ce livre a été écrit par Doug Kelly pour le compte de Ventana Communications. L'auteur a déjà écrit de nombreux articles sur la 3D pour plusieurs publications: Video Toaster User et 3D Artist. Il a également rédigé les manuels d'Envisage 3D et de Soft F/X. En 20 chapitres répartis en 3 parties, Doug Kelly propose une visite guidée des techniques permettant l'animation de personnages : déplacement du corps et mouvements du visage. De très nombreux exercices et exemples rendent la lecture agréable et permettent l'apprentissage de ces techniques pas à pas.

### *Première partie*

Le chapitre 2 décrit la composition d'une équipe de production d'animations, pendant que le chapitre 3 effectue un tour d'horizon des différents "outils" disponibles pour la réalisation d'animations de personnages et d'expression de visages. Au travers d'exemples richement illustrés, le chapitre 4 enseigne les principes de l'animation faciale : étude du mouvement des yeux, de la bouche..etc. Le chapitre 5, lui, est consacré au "timing": les moment clés d'un mouvement, d'un déplacement d'un objet ou d'un corps.

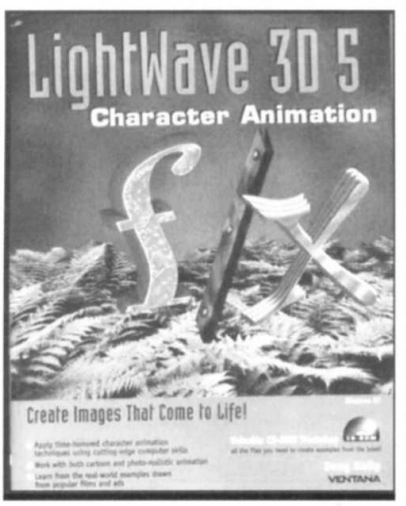
Sur les NewsGroups consacrés à LightWave, je constate souvent une forte demande de conseils des utilisateurs sur la marche. Le chapitre 6 en comblerait plus d'un..Il est souvent fait référence à Puppet Master. Le chapitre 7 développe les concepts étudiés dans le chapitre précédent et appliqués aux bipèdes et aux quadrupèdes. La chapitre 8 porte le nom "Caricature Action" et vous l'aurez compris, il est là question du déplacement du corps et plus précisément de la démarche. Le chapitre 9 est totalement consacré à "la prise de vue" : cadrages, les différents plans, la longueur focale, angle de prise de vue, distance, profondeur de champs..etc. Un vrai plateau de cinéma...En une dizaine de pages et six exercices, l'auteur tente une approche de ce qui détermine le caractère sur une expression de visage : la force d'un caractère, la gestuelle...Le chapitre 11 est le dernier chapitre d'une première partie très riche (368 pages). Il apporte la touche finale aux points abordés plus haut: l'émotion en fait. Un travail très intéressant sur le mouvement des lèvres. C'est à l'intérieur de ce chapitre que sont placées une dizaine de planches couleur de certains exercices abordés.

### *Deuxième partie*

Le chapitre 12 et les 6 autres chapitres, développent les responsabilités du directeur technique (ici TD pour Technical Director) d'un studio d'animation. Des techniques de modélisations avancées sont développées dans le chapitre 12. Le chapitre 13 est le développement du précédent avec une étude pratique de chaque organe du visage: les proportions, les muscles,- le clignement des paupières..Les chapitres 14 à 18 abordent la "mise en scène" avec les textures, les lampes... et aussi comment réduire ses temps de calculs.

### *La troisième partie*

Paradoxalement, les chapitres 19 et 20 de cette partie 3 pourraient très bien être lus en premier (c'est d'ailleurs le conseil donné aux débutants dans la préface) puisqu'ils sont consacrés au storyboard, l'importance du son... Il y est aussi fait référence aux images de fond, à l'Alpha Channel et au chroma key. Appendices L'ouvrage se termine par une




compilation de bonnes choses : des infos sur le CD, de nombreuses adresses, des références relatives à LightWave et Internet, un exemple de Storyboard des conseils encore et un lexique.

### *Conclusion*

Si vous souhaitez "croquer" votre belle mère, vous initier à l'art de la caricature en 3D, si vous vous intéressez à la gestuelle, aux mouvements d'un visage, d'un corps et appliquer toutes ces notions à la 3D, alors vous trouverez là le livre qu'il vous faut. Vous n'en aviez même pas rêver et Doug Kelly l'a fait...Ce volume est un peu construit et articulé sur les mêmes principes que le Macmillan: l'apprentissage des techniques par des multitudes d'exercices.

Ce livre est tellement parfait qu'on en oublie presque sa rédaction en anglais. La lecture de ce volume après l'exploitation de *LightWave Power Guide* peut à mon avis remplacer avantageusement un stage de formation d'ailleurs pas si facile à trouver que cela en France. La présence d'un CD très complet en satisfera plus d'un. Un achat qui ne sera jamais regretté. Votre seul regret sera de ne pas l'avoir acheté plus tôt...

*LW 5 Character Animation.* Distributeur : AGMO en VPC Prix : 450 F

## The LightWave Lab (Vol. 1. Characters)

Le deuxième produit est donc une cassette vidéo Pal de 110 minutes réalisée par Joes Digital Bar & Grill. Ce produit tombe à point nommé puisqu'il constitue un complément idéal au livre présenté ci-dessus. Il devient plus que jamais nécessaire de bien maîtriser l'anglais pour appréhender ce genre de produit. Vous pouvez travailler avec un livre en anglais à votre rythme, avec une cassette, le moindre "retard à l'allumage" ne pardonne pas et il est difficile de recoller en cas d'hésitations.

Le but de cette cassette est de vous présenter pas à pas des techniques de travail vous permettant d'animer des visages : utilisation des *MetaNurbs*, de Morph Gizmo Pro, Morph targets... La cassette présente aussi différentes méthodes (Morph target et Morph Gitzmo Pro) pour assurer le mouvement des yeux et le battement des paupières. Des trucs et des astuces permettant une meilleure approche de la gestion des surfaces sont également proposés. Des textures sont ainsi créées avec *Photoshop* : une image de l'objet est utilisée en background pendant qu'on exploite différents layers pour créer les textures. Il est précisé que la même technique est également utilisable sur Amiga avec *Opal Paint.*

La cassette se termine en offrant quelques astuces supplémentaires pour améliorer la modélisation avec les MetaNurbs. La création d'une jambe en exploitant les points de contrôle et la fonction bevel est particulièrement convaincante. Le contrôle de l'avancement de l'objet grâce à Open GL me fait piaffer d'impatience : ce mode de prévisualisation nous fait cruellement défaut.

### *Conclusion*

Cette cassette est tout à fait intéressante mais requiert une bonne connaissance de LightWave pour en tirer partie. Les techniques utilisées témoignent si besoin est de la puissance de ce programme. Chaque exercice est accompagné d'animations de grande qualité et donne vraiment envie d'aller plus loin. Un petit bémol cependant : le transcodage en Pal a quelque peu altéré la qualité de la bande ce qui peut nuire à la lisibilité de l'image. L'utilisateur averti ne sera pas trop déboussolé puisqu'il connaît par coeur l'emplacement des différents boutons et il trouvera avec cette cassette le moyen de progresser rapidement.

*LightWave LAB, vol 1 Characters* Distributeur : AGMO en VPC Prix : 350 F

A bientôt ***-Thierry Lamblot***

# Samba !

## PC et Amiga en réseau

**Non, il ne s'agit pas de la danse brésilienne, mais d'un ensemble de programmes permettant de partager disques et imprimantes avec des machines sous Windows, OS/2 et d'autres machines possédant Samba.**

Le coeur de Samba est un serveur SMB qui fournit les services d'impression et de gestion de fichiers à des clients SMB (Windows 95, ...). Il supporte NetBIOS, ce qui permet de naviguer dans les disques des machines du réseau (par exemple avec le "voisinage réseau" de 95 et NT). De plus, il comporte un client SMB "à laFTP" pour accéder aux ressources (disques et imprimantes) d'un PC depuis les autres machines.

Pour le faire tourner, vous aurez besoin d'un Amiga 68000+/2.04+ avec carte ethernet (PPP/SLIP sont possibles, mais bon...), AmiTCP ou AS-225R2, les bibliothèques ixemul et ixnet (les deux en v45.0+, sur Aminet dans dev/gcc), Samba bien sûr (Aminet, comm/net) ainsi que la connexion à un réseau ethernet évidemment.

Le réseau qui tourne chez moi est constitué d'un A2000/030/25 doté de 9Mo avec carte ethernet Hydra et AmiTCP, d'un A3000/040/25 doté de 24Mo avec carte ethernet A2065 et AmiTCP, d'un Pentium 150 avec 32Mo sous NT4.0 Workstation et W95 avec une carte ethernet 3Com Etherlink III 3C509, le tout étant relié par du câble coaxial.

Mon utilisation est limitée au transfert de fichiers entre les différentes machines (pas de partage d'imprimante), mais je transfère des dizaines de mégaoctets-sans difficulté d'un coup de souris dans l'Explorateur de Windows, et croyez-moi, c'est nettement plus souple que de faire du ftp !

La configuration de l'ensemble est assez simple : une fois la configuration ethernet-TCP/IP effectuée sur les différentes machines (lorsque vous pouvez les "pinger" entre elles), placez tous les fichiers de l'archive Samba dans un répertoire AmiTCP:samba (ce n'est pas une obligation). Il faut ensuite rajouter quelques lignes à certains fichiers d'AmiTCP :

- à la fin du fichier AmiTCP:db/inetd.conf, ajouter "netbios-ssn stream tcp nowait root AmiTCP:samba/bin/smbd smbd"
- à la fin de AmiTCP:db/services : "netbios-ssn 139/tcp" et "netbios-ns 137/udp"
- à la fin de AmiTCP:db/passwd : "pcguest|*|586|99|Samba guest|SYS:|noshell"
- à la fin de AmiTCP:db/group : "guest|*|99|pcguest".
- dans AmiTCP:bin/startnet, juste avant le lancement de inetd, rajouter "run <>NIL: AmiTCP:samba/bin/nmbd <>NIL: nmbd -D -n A3000", où A3000 est le nom que vous donnez à la machine.

Assurez-vous qu'un assign TMP: existe bien, smbd en a besoin. Assignez ETC: à AmiTCP:db dans s:user-startup. Installez ensuite les bibliothèques ixemul et ixnet dans libs:. Il ne vous reste plus qu'à éditer samba/lib/smb.conf. Je n'ai personnellement modifié que très peu de choses: dans la section "; Identification", j'ai (très originalement) mis "workgroup = WORKGROUP" et "server string = Amiga 3000".

De plus, comme je suis le seul utilisateur du réseau, j'ai configuré le partage des disques de la manière la moins contraignante possible, en utilisant le "virtual root device" : il suffit de monter ce volume (qui correspond au '/' Unix), et tous les volumes de l'Amiga sont automatiquement visibles, y compris RAM:. Cette configuration s'effectue à la fin du fichier smb.conf, où le volume [All] est comme suit : "valid users = pcguest"; "path = / "; "read only = no"; "public =yes"; "browsable = yes"; "writeable = yes" et tous les autres volumes sont en commentaires. On peut faire mieux comme politique de sécurité, je vous l'accorde, mais cela me suffit amplement pour mon usage personnel.

La configuration est maintenant terminée; si vous lancez startnet sur l'Amiga, celui-ci devrait maintenant apparaître dans le voisinage réseau du PC (cf image 1). Pour finir sur une note d'espoir: l'image 2 est le résultat obtenu lorsqu'on demande les propriétés de l'Amiga dans le voisinage réseau. Je savais bien que l'Amiga avait toujours une longueur d'avance sur le PC !

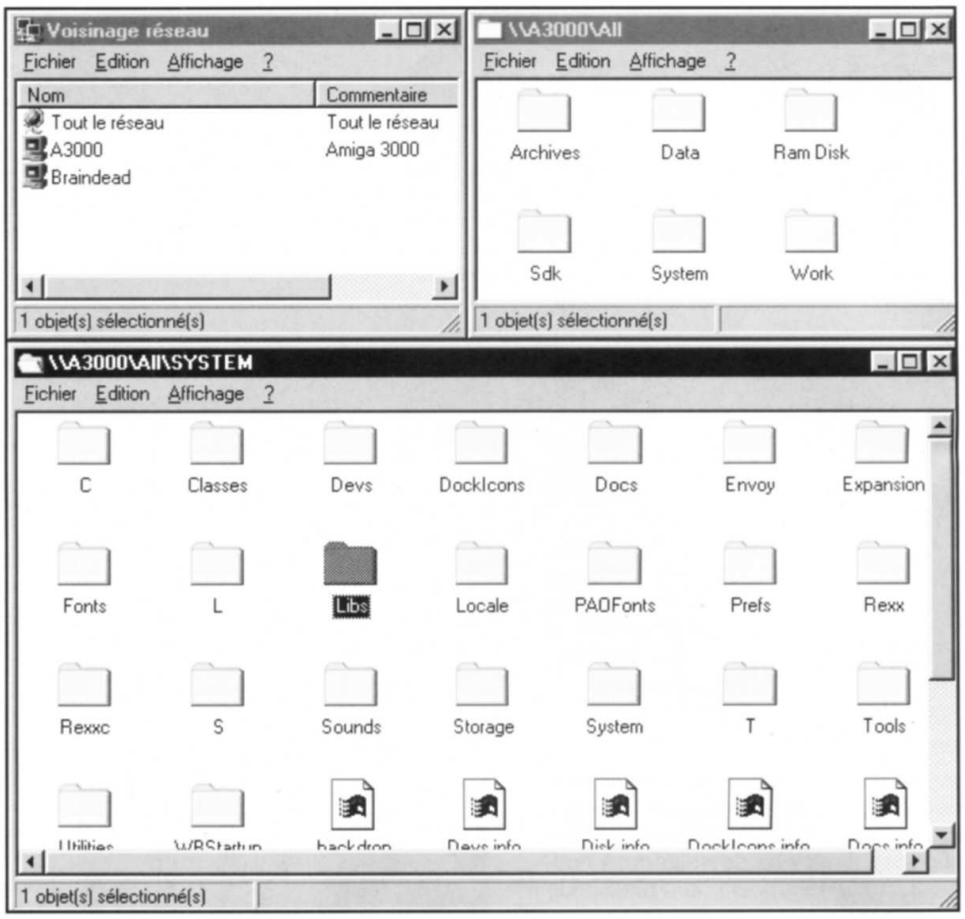



*Image 1*

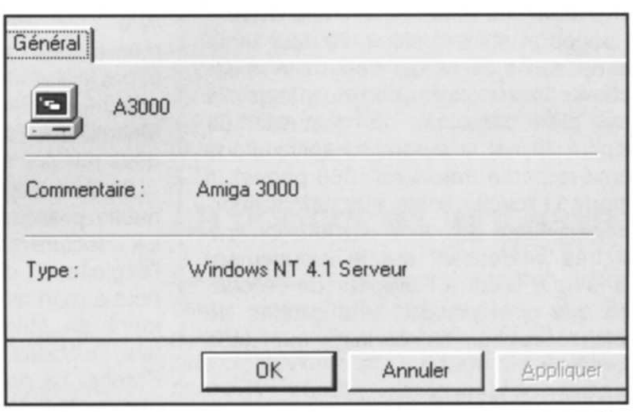



*Image 2*

# De lumière et catastrophe

**Chers lecteurs, en ce beau mois d'août où l'astre solaire nous berce de ses rayons doux et chauds, je sens soudain mon sang se glacer à l'idée que celui-ci puisse disparaître un jour. Ce serait la cata, la cata, la catastrophe... Mais grâce à DIEU je ne suis pas immortel.**

En images de synthèse, l'absence de lumière est tout aussi catastrophique. Pour être plus précis, cela ne marche pas! Je tiens ce mois-ci à attirer votre attention sur l'importance de la lumière dans une scène d'images, car bien souvent celle-ci est négligée, voire quasiment inexistante.

Si vous voulez obtenir un aspect et un rendu d'image exceptionnels, il vous faudra devenir un virtuose du lancer de rayons. Mais ne rêvez pas, vous n'obtiendrez jamais une qualité d'image à la ***Softimage***, ***Alias***, ***Explore***, ***Renderman***, ***Real*** ou même ***Lightwave***, qui possède l'un des meilleurs moteurs de rendu du marché, si l'on tient compte du rapport qualité prix.

Avant tout, quelques regrets sur Imagine: au fil des mois vous vous êtes peut-être aperçu dans les divers articles concernant notre logiciel préféré, que celui-ci n'est pas d'une ergonomie géniale. Bien souvent, au cours de ces dernières années, ses développeurs lui ont ajouté ici et là des fonctions très intéressantes. Mais hélas, celles-ci sont bien souvent mal classées, et leurs réglages difficiles à paramétrer, que l'on soit utilisateur chevronné ou non. Les lumières d'Imagine en sont un exemple flagrant...

Je m'explique: dans Imagine il vous est possible de faire une source lumineuse avec une lumière, c'est logique. De faire d'un objet une lumière, c'est merveilleux. De faire des lens flares avec des lumières et des objets, c'est fabuleux. De ne pas pouvoir faire d'ombres douces avec une lumière (voir figure 1) mais seulement avec un objet lumière (voir figure 2), c'est illogique. De ne pas pouvoir paramétrer les lumières sans passer par l'action éditeur, excepter pour les objets lumineux (et encore il vous faudra passer par le requester d'attributs), bonjour le gain de temps!

Il est souvent préférable de se servir des tracks objets comme lumières, que d'utiliser les lumières elles-mêmes. L'utilisation des ombres douces (plus naturelles) à la place d'ombres franches (ray tracing), rallonge les temps de calcul par 3 ou 4, alors que cela devrait être l'inverse, ou tout au moins semblable. Il est aussi impossible d'inclure ou d'exclure un objet à une lumière; c'est dommage...

***STOP!*** Ne quittez pas tout de suite ce cours! Malgré toutes ces critiques, il est tout à fait possible avec Imagine de faire de très belles images avec de très beaux éclairages, à condition de respecter une certaine méthode de travail. Dans les lignes et les cours suivants, je m'appliquerai à faire la lumière sur les lumières d'Imagine...

Dans cette première partie, nous laisserons de côté les objets lumières, pour nous concentrer sur les lumières proprement dites. En règle générale, vous avez à votre disposition deux types de lumières.

**1** La lumière point: celle-ci émet une lumière sphéricale et progressive, le faisceau peut être directionnel et avoir une forme cubique ou cylindrique. Dans la pratique, elle peut vous servir dans un éclairage local: lampe de bureau, lampadaire, lumière d'ambiance, la liste n'est pas exhaustive.

**2** La lumière directionnelle: celle-ci émet une lumière constante et seulement directionnelle, avec un faisceau cubique ou cylindrique. Elle peut vous servir de lumière d'ambiance, pour atténuer, par exemple, des ombres trop franches, ou donner une couleur d'ambiance particulière à votre image...

**Quelques généralités:** les lumières d'une scène peuvent produire ou non de l'ombre (raytracing), leur intensité peut s'atténuer avec la distance, leur couleur est paramétable à volonté, on peut leur assigner un effet Lens Flare.

Voilà, ce sera tout pour ce mois, à bientôt.

*(Ed: nous nous excusons pour l'absence de la rubrique Imagine le mois dernier. Ce n'était pas la faute de Pascal!)*

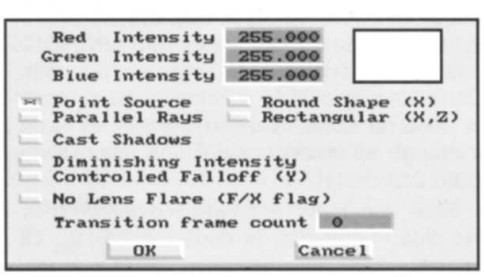



Figure 1

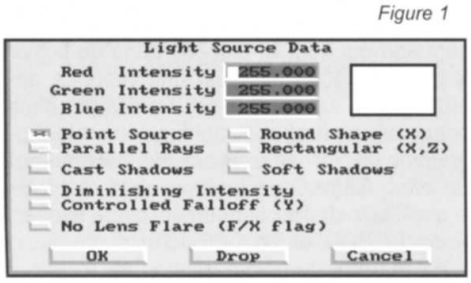



Figure 2


**Free Distribution Software**
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

http://www.fdsoft.com

***Configurations Amiga***

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 + Pack Magic | 2.690 F |
| Amiga 1200 + HD260 + Pack Magic | 3.290 F |
| Amiga 1300 Infinitiv Tower | 3.390 F |
| Amiga 1400 Infinitiv Tower + Zorro II | 4.890 F |
| Amiga 1500 Infinitiv Tower + Zorro III + SCSI | 6.390 F |

Options Infinitiv:
Infiniv Top Case = 350 F / Video Slot = 490 F / Coude PCMCIA = 270 F
*Nombreuses options disponibles... Demandez la documentation gratuite.*

***Périphériques - Amiga***

| | |
|---|---|
| Lecteur CD-ROM 12X IDE ATAPI interne (seul) | 549 F |
| Disque Dur IDE 2.5' - 1.08 Go pour A600/1200 | 1.590 F |
| Disque Dur IDE 3.5' - 1.2 Go pour A4000 ou 1200T | 1.190 F |
| Nappe IDE en option (différents modèles) | NC |
| Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200 | 530 F |
| Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série | 750 F |
| The Wippet (Port Série PCMCIA rapide sans SCSI) | 499 F |
| Lecteur CD-ROM Pioneer 12X SCSI Interne | 850 F |
| Disque Dur Quantum 2.1 GO Ultra SCSI Interne | 1.940 F |
| Boîtier avec alimentation pour disque dur 3.5 SCSI | 540 F |
| Boîtier avec alimentation lecteur CD-ROM SCSI | 360 F |
| Modem USRobotics Flash - 33.6 -> 56 Externe | 1.290 F |
| Kit adaptateur Série Amiga + A-Net (internet) pour modem | 100 F |
| Souris 2 boutons - 400 DPI = 129 F / ou 3 boutons | 149 F |
| Lecteur de disquettes Externe HD (KS 2.4 ET +) | 750 F |
| Adaptateur Moniteur M1438S/M1538S pour PC | 159 F |
| Adaptateur Moniteur VGA pour Amiga 1200/4000 | 149 F |
| Adap. SCSI interne pour kit SCSI Blizzard 1230/40/60 | 290 F |

*Nombreux autres périphériques disponibles. Demander la documentation gratuite*

***Cartes Accélératrices***

| | |
|---|---|
| Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz) | 890 F |
| Blizzard 1240T (68040 à 40 Mhz) | 1.850 F |
| Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz) | 3.090 F |
| Contrôleur Fast-SCSI-2 (Blizzard 1230/40/60) | 590 F |
| Coprocesseur 68882 - 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV | 390 F |
| Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz (sans 68030) | 2.980 F |
| Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz + 68030 - 50 Mhz | 3.490 F |
| Blizzard 603e+ PowerPC 200 Mhz (sans 680xx) | 3.690 F |
| Cyberstorm PPC604e (A3000/4000 et 1500 infinitiv) sans 680xx | |
| Cadencé à 150 Mhz = 4.890 F / 180 Mhz = 5.690 F / 200 Mhz = 6.590 F | |
| Option 68040 à 40 Mhz pour Cyberstorm PPC ou 603e+ | 800 F |
| Option 68060 à 50 Mhz pour Cyberstorm PPC ou 603e+ | 2.500 F |

***Carte graphique***

| | |
|---|---|
| Cybervision 64-3D 4 Mo (Zorro II ou III) | 1.550 F |
| ScanDoubler pour Cybervision 64-3D (A4000) | 600 F |
| Module MPEG pour Cybervision 64-3D | 1.290 F |

***Logiciels***

| | |
|---|---|
| **AsimCDFS v3.8 - VF -** | **490 F** |
| Directory Opus 5 Magellan - Vo- | 490 F |
| Fusion (émulateur Mac) -Vo- | 590 F |
| IBowse V1.xx -Vo- | 290 F |
| Master ISO V1.28 (Gestionnaire de graveur de CD) -Vo- | 990 F |
| Miami 2.x enregisté + In-To-The-Net -Vo- | 339 F |
| Network PC + câble -Vo- | 199 F |
| **ORGANISER 2.0 (Version Française Intégrale)** | **349 F** |
| **ORGANISER 2.0 (Version Française Mise à jour)** | **249 F** |
| PCX (Emulateur PC - 68020 minimum) -Vo- | 499 F |
| **Personal Paint v6.4 - VF -** | **49 F** |
| Personal Paint v7.1 CD -Vo- | 259 F |
| **Studio II Pro -VF-** | **340 F** |
| Turbo Calc v4.0 CD - VF - | 490 F |
| **WORDWORTH 6 (Version Française Intégrale)** | **540 F** |
| **WORDWORTH 6** (VF - Mise à jour ancien Wordworth) | **315 F** |
| **WORDWORTH 6** (VF - Mise à jour concurrentielle) | **315 F** |

***CD-ROM AMIGA***

| | |
|---|---|
| ADE - Geek & Gadgets 2 (Kit dév. pOS) | 105 F |
| AGA - Experience Volume 3 | 149 F |
| Aminet 18 ou 19 ou 20 | 79 F |
| **Aminet 21 (dispo vers le 10** | **75 F** |
| Aminet Set 1 ou 2 | 150 F |
| Aminet Set 3 ou 4 ou 5 | 199 F |
| Amiga CD Developper v1.1 | 99 F |
| Amiga Format 17 | 49 F |
| **Amiga Format 18** | **49 F** |
| Amiga Tools 7 | 139 F |
| Amy Resource European Edition Volume 1 | 129 F |
| Brotkasten Gold | 172 F |
| Epic Collection Volume 3 | 199 F |
| Epic Interactive Encyclopedia Of Paranormal | 199 F |
| **French Storm - Libre Essai Français** | **49 F** |
| The History Of The World Cup | 199 F |
| Hollywood Studio | 169 F |
| Light Rom 4 | 199 F |
| Magic Publisher | 279 F |
| Mick Davis's Cartoons Clip Art | 169 F |
| **P.OS PreRelease (version CD-ROM)** | **179 F** |
| Scala Plug In | 239 F |

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Catalogue gratuit ! Sauf indication contraire, tous les CD-ROM sont en anglais.

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
**Frais de port CD-ROM & Logiciels : 35 Frs**
**Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.**

# Storm C 2.0

## Un environnement de développement ANSI C/C++ pour Amiga

### Installation

L'ensemble se présente avec sept disquettes et un manuel en anglais de 200 pages. A première vue, il semble qu'un environnement nécessite plus, mais sans à priori, je lance l'installation.

Sans problèmes apparents, il installe différents patches pour que son fonctionnement soit parfait. Noter qu'il propose d'installer *GoldED 4*, un éditeur de textes fournit, pour le travail sur les sources. Le logiciel *Installer* d'AT (pardon AI :) remplit merveilleusement son office. De plus, dans la documentation, on nous explique comment désinstaller complètement le StormC.

Je démarre, et StormC s'ouvre sur mon Workbench. Pas de chance car je lui avais demandé de le faire sur son écran. Je lance le 'ScreenManager' et je vois que l'écran configuré l'était mal, donc je lui donne une résolution capable de s'ouvrir. Ensuite je vais dans les ToolTypes de l'icône de StormCPP pour changer 'PUBSCREEN=STORMC' en 'PUBSCREEN=StormC'. Et oui, on ne rigole pas avec les noms d'écran public. Enfin, Il s'ouvre sur son écran, mais mes surprises ne s'arrêtent pas là car en voulant ouvrir une fenêtre de texte, devinez ... Elle s'ouvre sur mon Workbench :(. Donc rebelotte, mais avec les préférences de GoldED. L'installation enfin terminée, je vais pouvoir commencer mon investigation. Notez cependant qu'une résolution de 640*256 est trop faible pour pouvoir travailler.

Image 1

Image 2

### Premiers Pas

Les couleurs adoptées par l'environnement sont les maintenant célèbres couleurs de MagicWB, du fait du clonage de mon Workbench pour l'ouverture de l'écran du Storm par le Screen Manager. Une barre d'outils apparaît, rendant accessibles les principales fonctions de gestion d'un projet. Il aurait été souhaitable que cette barre d'outils soit configurable; sur les environnements modernes, ce genre de 'gadget' est fort apprécié pour augmenter sa productivité.

Dans mon élan, j'ouvre un exemple (un projet). La requête ASL me demande de choisir mon projet. Elle est localisée dans le répertoire StormSYS. Un choix plus judicieux aurait été de s'ouvrir dans le tiroir 'Examples' ou mieux, de sauvegarder dans un ToolType (ou autre), le chemin d'accès au répertoire contenant les projets.

Je sélectionne donc l'exemple 'ColorWheel' qui ouvre sa fenêtre de projet décrivant ainsi le contenu de ce dernier. Cette fenêtre présente l'intérêt de rendre accessible rapidement toutes les ressources utilisées par le projet, un très bon point, car dans les projets complexes il sera plus facile de s'y retrouver. J'appuie sur le gadget 'Run', le projet compile sans accrocs et rapidement, l'application se lance sans surprise.

Comme le montre la figure 1, la coloration de la syntaxe est présente ce qui améliore la lisibilité. Notez que l'éditeur StormED permet le choix des couleurs pour les types de textes reconnus. Cependant, la palme revient à GoldED qui permet de définir des catalogues de syntaxes.

### Le Compilateur

Au choix, vous pouvez l'utiliser via l'environnement intégré ou par le CLI grâce à la commande StormC se trouvant dans le répertoire STORMC:-StormSYS. Les réglages du compilateur peuvent être observés dans la figure 2. Rien de révolutionnaire dans ces derniers, mais que de l'efficace, ce qui ne gêne en rien évidemment. Tout de même, la possibilité de sortir du code 68060 est un plus indéniable. Cependant, il y a 9 niveaux d'optimisations différents alors que seuls 6 sont disponibles, pourquoi ne pas avoir modifié le slider de façon à ce qu'il ne puisse avoir que 6 niveaux?

Comme le but du compilateur est de générer du code, voyons donc de quoi il en retourne avec ce dernier en mode d'optimisation 6 (le meilleur disponible). Tout d'abord, le source que le StormC nous fournit est documenté, ce qui est un très bon point pour la compréhension. Cependant, le niveau 6 d'optimisation reste décevant sur quelques détails:

```
;  if (IntuitionBase = OpenLibrary("intuition.library",39))
   move.l    _SysBase(a4),a6; Il faut bien le préciser
   moveq     #$27,d0   ; Pas de problème non plus
   lea       L36(pc),a1 ; OK
   jsr       -$228(a6) ; OpenLibrary
   move.l    d0,_IntuitionBase(a4)   ; Sauve Résultat
   tst.l     _IntuitionBase(a4)   ; LIGNE INUTILE
   beq       L91   ; Saut Conditionnel
```

Comme je le précise dans le fragment que je commente ci-dessus, il y a une ligne complètement inutile du fait que le 'move.l d0,_IntuitionBase(a4)' effectue de lui-même le test 'tst.l _IntuitionBase(a4)'. Cet exemple est le premier piège d'optimisation dans lequel le StormC tombe. Mais, s'il n'y avait que celui-ci ... Suit dans le source:

```
;  if (GfxBase = OpenLibrary("graphics.library",39))
   move.l    _SysBase(a4),a6   ; Inutile car déjà avec cette valeur
   [...]
```

Le second piège est la vérification des valeurs contenues dans les différents registres du processeur. Dans le cas de l'AmigaOS, des règles strictes régissent ces derniers. Dans l'exemple cité, le registre A6 contient la base de la bibliothèque appelée et reste inchangé après un appel à une fonction de cette dernière.

Enfin, pour les problèmes d'optimisation les plus importants, le code est efficace et concis.

Autre point important, les données de déboguage qui sont ici placées dans un fichier à part. Cette solution est une réponse appropriée à un problème rencontré dans beaucoup de langages qui fusionnent le programme et les informations de déboguage. En effet, StormC assure par cette méthode la similitude de fonctionnement entre les versions 'DEBUG' et 'NODEBUG'.

De plus, il n'y a plus besoin de compiler une fois de plus pour obtenir la version définitive du fait qu'elle existe déjà.

## L'Editeur de Lien

Cette drôle de petite bête est censé combiner les différents modules d'un projet pour fournir le programme tant attendu. En fait, afin de gagner du temps dans la maintenance d'un projet et aussi dans son temps de compilation, on sépare souvent un projet en plusieurs modules. La figure 4 nous montre que StormLink possède son lot d'options. La plus intéressante reste sans doute le fait de pouvoir créer une vraie bibliothèque, partagée le plus simplement du monde. Notons aussi la possibilité de lier un fichier en provenance de Storm Wizard, générateur d'interfaces graphiques. A part ceci, que du standard qui fonctionne proprement et rapidement.

## Le Débogueur

Il est un fait acquis: on n'est pas parfait et donc, par cette axiome, nous faisons des erreurs qu'il va bien falloir que nous corrigions. StormC fournit donc un débogueur afin de partir à la croisade contre les bogues. L'interface du débogueur est concise et va droit au but. Remarquez sur la figure 4, que l'éditeur de source s'adjuge une colonne à gauche du source afin de signaler les points d'arrêt. Mais pour vraiment nous aider, le StormC nous offre des outils performants qui fonctionnent en équipe avec le débogueur pour améliorer l'efficacité de ce dernier. On peut voir dans la figure 5 que les outils suivant apparaissent au gré de la volonté de l'utilisateur :

- La fenêtre des Variables.
- La fenêtre des Points d'Arrêts.
- Un éditeur de mémoire en hexadécimal.
- Un désassembleur.

La fenêtre de variables permet de surveiller le contenu des variables et tout ce qui les concerne (type, données structurées, ...). Cependant, il reste impossible de changer les valeurs de certains types et pour cela, il vous faudra donc ruser en changeant le type puis la valeur et en restaurant le type pour ne pas trop perturber l'exécution.

La fenêtre des points d'arrêt ne souffre quant à elle d'aucun défaut du fait de la simplicité des données qu'elle doit gérer.

L'éditeur de mémoire hexadécimal remplit son office humblement. Il aurait été intéressant que des fonctions de recherche lui soit ajoutées mais il n'en est pas cas ...

Le déassembleur poursuit un peu la même philosophie que le déboguage des sources, il permet d'afficher ou non les instructions 'Illegal' afin de se passer des inclusions du débogueur pour son fonctionnement. Lui aussi, très succint, est loin d'un Monam ou Barfly. La phase de déboguage est rendue très agréable grâce au 'Ressource Tracking' qui permet de couper la tâche dès que l'on a repéré l'erreur.

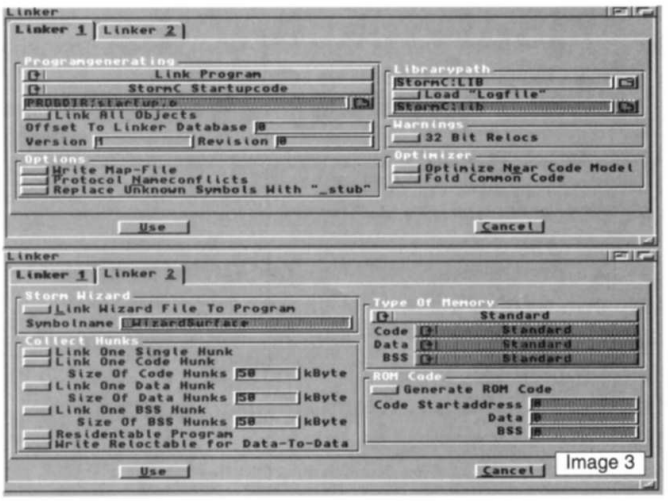


Image 3

## Les problèmes

Fort d'une impression générale assez bonne, je me lance dans la lecture du manuel en francais traduit par A.D.F.I. La traduction somme toute satisfaisante semble néanmoins parfois fantaisiste tout en ne nuisant pas trop au sens du contenu. Le papier est de moins bonne qualité que la version anglaise et fait 20 pages de moins (qui a dit que le français est moins concis que l'anglais :) dû à l'utilisation de toutes petites fontes alors que le manuel original arbore des tailles de caractères plus lisibles. Autre constat de cette documentation, comment fait-on pour programmer quand on ne connaît pas C/C++ ? Dans la documentation, il n'y a même pas de tutoriels, histoire de commencer à toucher à son achat de 2490F... Bon allez, revenez ... à cela il faudra que vous ajoutiez en plus, de quoi apprendre le C, ce qui rendra la note encore plus amère... Déjà que le prix de base est d'environ 169$ pour un manuel de 200 pages (en VO). Enfin, je veux bien que le marché soit petit et qu'il faille bien survivre mais qui est le plus vache à lait actuellement ? Le PCiste à la poursuite de la puissance ou l'Amigaïste d'aujourd'hui qui veut avoir une machine cool ? Avec un Visual C++ 4.0 Standard à 1150 Frs TTC environ par Microsoft pour Windows, on peut se poser réellement la question. Enfin bon, c'est la vache qui nous a racheté notre bébé, alors peut-être que nous verrons enfin se terminer cette période d'abus...

*(Ed: je ne suis pas d'accord. Microsoft va vendre, dans le monde, peut-être 500000 Visual C, pour une somme de 500 millions de Francs. ADFI va vendre combien de Storm C en version francaise?. Je lui souhaite un bénéfice, mais j'ai des doutes. Les gens pour qui les importantes marges bénéficiaires sont, pour une raison ou une autre, nécessaires, sont déjà partis)*

## En Résumé

Fort d'un environnement de développement complet C/C++, l'Amiga peut enfin se targuer de nous offrir une solution efficace pour un développement professionnel. Cependant, le StormC 2.0 souffre de quelques défauts dans son ergonomie générale comme la non-sauvegarde de la position des fenêtres des sources et le chargement automatique du/des derniers projets. Enfin, nous attribuerons cela à la jeunesse du produit et au manque de concurrence. Les moins fortunés pourront s'orienter vers un autre environnement de développement beaucoup moins onéreux et tout aussi dynamique dans son support, le bien-nommé A.D.E disponible en version 2 dans le CD Geek Gadgets 2.

***Brice Fromentin***

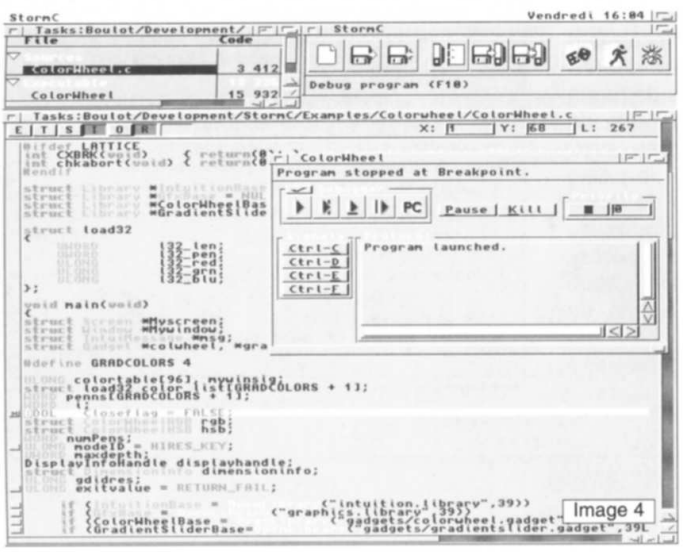


Image 4

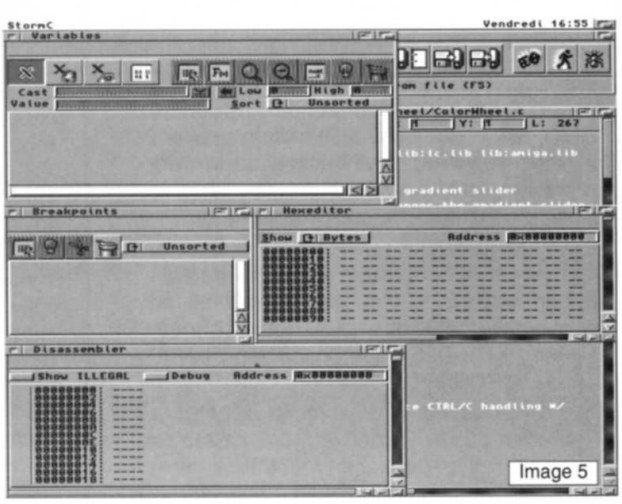
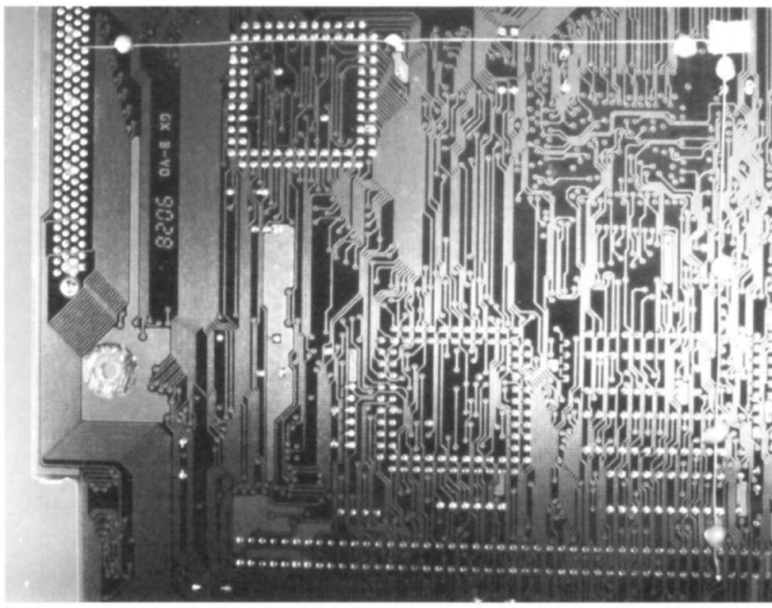


Image 5

# Modification du slot processeur de l'A3000

Le slot processeur de l'Amiga 3000 Desktop est légèrement différent de celui de l'Amiga 4000, ce qui a pour conséquence d'engendrer des problèmes de fonctionnement avec certains périphériques (contrôleur CyberSCSI MKII par exemple). Un bricoleur averti, pour peu qu'il maîtrise le maniement du fer à souder, saura aisément effectuer la modification sans pour autant faire appel à son revendeur.



La modification _INT2 consiste à ajouter un fil isolé du côté soudures de la carte-mère

## Quelle différence?

Par rapport au 4000, le slot processeur de l'A3000 ne dispose pas de la ligne d'interruption _INT2. L'absence de ce signal ne semble pas gêner le fonctionnement des cartes accélératrices pour A3000/A4000. Toutefois, le contrôleur CyberSCSI MKII destiné aux cartes Cyberstorm MKII de Phase5 ne peut s'affranchir de cette limitation.

## But de la modification

Relier le signal _INT2 (qui va rejoindre le contrôleur d'interruption de Paula) à la broche 82 du slot processeur (CN606).

Le signal _INT2 est disponible en plusieurs endroits sur la carte-mère de l'A3000D :

- broche 21 du CIA A 8520 (U350);
- broche 16 de Paula 8364 (U400);
- broche 19 de CN600 (le connecteur Zorro placé directement sur la carte-mère et où l'on insère la carte-fille).

Pour ma part, j'ai relié la broche 82 du slot processeur (CN606) à la broche 19 du slot Zorro (CN600) qui est le point le plus proche où l'on puisse trouver _INT2.

## En pratique

Extraire complètement la carte-mère du boîtier de l'A3000D (voir procédure page suivante). L'adjonction de la connexion supplémentaire se fait en plaçant un fil isolé du côté soudures du circuit imprimé.

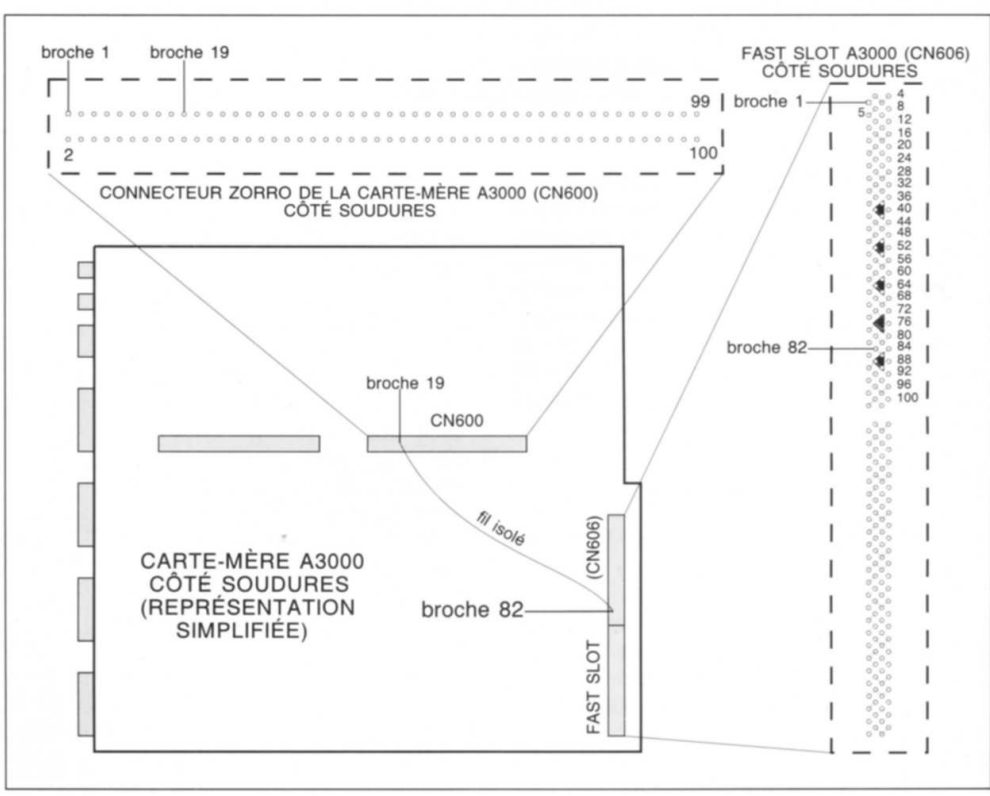
Relier la carte-mère à la terre en utilisant une pince crocodile connectée au support métallique des deux connecteurs SUB-D25 superposés (port parallèle et SCSI).

En vous aidant du schéma, repérer la broche 82 de CN606 et 19 de CN600; colorier ces deux plots de soudure à l'aide d'un feutre indélébile.

Couper un morceau de fil à wrapper de longueur adaptée et dénuder chaque extrémité sur environ 1.5 mm. Il est possible de relier les deux broches en ligne directe ou en faisant un angle droit, ce qui est plus propre.Souder délicatement le fil aux deux broches concernées. Fixer provisoirement le fil à l'aide de ruban adhésif, puis définitivement à l'aide de quelques points de colle. Après avoir laissé refroidir la colle, enlever le ruban adhésif et éliminer les résidus de flux à l'aide d'un pinceau et d'un produit de nettoyage "spécial flux". Laisser sécher avant de tester la liaison avec l'ohmmètre. Vérifier s'il n'y a pas de court-circuit avec d'autres broches. Vous pouvez maintenant remonter votre A3000D.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

- un poste de travail antistatique (si si, j'insiste);
- un fer à souder antistatique (à défaut un modèle qui dispose d'une prise de terre);
- du fil de soudure étain-plomb type "électronique" avec âme décapante non-corrosive (diamètre maximum 1 mm);
- 50 cm de fil à wrapper (avec isolant Tefzel ou Kynar); diamètre du fil dénudé : 0.25 mm;
- une pince à dénuder pour fil à wrapper;
- un pistolet chauffant pour bâtonnets de colle;
- un produit décapant pour flux de soudure (Soudure Net SN4 de Jelt CM ou FLUX-FREI de Cramolin). L'utilisation de ce produit n'est toutefois pas indispensable;
- un pinceau d'environ 1cm de largeur;
- un ohmmètre;
- un feutre indélébile fin;
- du ruban adhésif pour électricien ou du Chatterton.



## Démontage

(pour accès à la carte-mère)

**Ni AmigaNews ni l'auteur ne peuvent être tenus responsable d'une erreur ou mauvaise manipulation relative au contenu de l'article**

L'Amiga 3000D (Desktop) est un ordinateur très compact qui dispose, en regard de sa taille, d'un agencement intérieur assez remarquable. Cela se paie néanmoins par un accès à la carte-mère assez délicat. L'opération de démontage est parfaitement réalisable par un non-spécialiste

**REMARQUE** : respecter les précautions d'usage à appliquer lors de la manipulation d'équipements électroniques sensibles à l'électricité statique.

**CONSEIL** : repérer les différentes vis à l'aide de marques de couleur (feutres indélébiles) pour être certain de les replacer au même endroit lors de l'opération de remontage. L'A3000D est monté avec différents types de vis qui sont assez difficiles à différencier. Une autre solution consiste à les rassembler par groupes sur du ruban adhésif papier et de noter leur emplacement.

**OUTILS NECESSAIRES** : un tournevis cruciforme n°3, une clef à molette; cette dernière n'est nécessaire que si l'on souhaite extraire la carte-mère du chassis métallique (pour avoir accès au côté "soudures").

Débrancher tous les câbles reliés à l'ordinateur. Enlever le capot de l'ordinateur en le faisant coulisser vers l'avant (c.à.d. vers vous).

En premier lieu, il faut démonter toutes les cartes d'extension. Extraire délicatement la carte-fille. Débrancher les prises des deux câbles en nappe. Enlever le plateau métallique qui porte le lecteur de disquette, le disque dur et l'alimentation, En soulevant le plateau métallique, déconnecter la prise d'alimentation qui est connectée à la carte-mère. Cette prise possède une languette de sûreté située du côté droit de l'ordinateur et sur laquelle il faut appuyer pour permettre l'extraction du connecteur.

Après avoir enlevé le plateau métallique, vous avez accès à la carte-mère (côté composant).

Afin d'extraire complètement la carte-mère (pour un accès au côté soudure), dévisser les quatre entretoises (colonnettes hexagonales) situées sur la droite et au milieu de la carte-mère, ainsi que les deux vis cruciformes situées à gauche sur le circuit imprimé. Débrancher ensuite le connecteur qui relie les LEDs de contrôle à la carte-mère (devant, sur le coté droit du circuit imprimé). Enlever ensuite les deux vis à tête fraisée (à empreinte cruciforme) qui maintiennent la tôle de protection qui sert de support aux connecteurs clavier, souris et manette de jeux. A l'arrière de l'ordinateur, enlever toutes les entretoises hexagonales (avec filetage intérieur) qui solidarisent les connecteurs SUB-D au chassis métallique. Veillez à repérer spécifiquement les entretoises du connecteur SUB-D15 HD (sortie vidéo VGA) qui sont différentes de celles des autres connecteurs SUB-D.

Vous pouvez maintenant extraire la carte-mère en la soulevant par l'avant.

**REMARQUE** : si vous souhaitez faire fonctionner la carte-mère en dehors du boîtier, n'oubliez pas d'insérer la carte-fille. Si cette dernière est absente l'A3000 ne peut pas démarrer.


# * ANTINEA *

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :
Quaterback 5 vf 99f
* Les 4 CD-Rom 150f

FRAIS DE PORT :
CD/jeux/Logiciel : 35f
Carte/HD/Mem : 60f
Ecran : 14" 150f
17" 200f
Tour : 100f

### AMIGA 1200

| | | |
|---|---|---|
| Carte Mémoire | 0Mo | 390f |
| Blizzard 1230 IV | 0Mo | 890f |
| Blizzard 1240T | 0Mo | 1890f |
| Blizzard 1260 | 0Mo | 3190f |
| Module SCSI-2 | | 650f |
| PPC603e175 sans 68k cpu | | 2990f |
| PPC603e200 sans 68k cpu scsi | | 3690f |
| PPC603e175-68030/50 | | 3490f |
| PPC603e200-68040/40 scsi | | 4490f |
| PPC603e200-68060/50 scsi | | 6190f |

### AMIGA 4000

| | | |
|---|---|---|
| Cyberstorm 40/40 | 0Mo | 2590f |
| Cyberstorm 60/50 | 0Mo | 3990f |
| Module Fast SCSI-2 | | 650f |
| Cybervision 64 / 3D 4Mo | | 1600f |
| Scandoubleur | | 600f |
| PPC604e150-68040/40 scsi | | 5490f |
| PPC604e150-68060/50 scsi | | 7490f |
| PPC604e200-68040/40 scsi | | 7690f |
| PPC604e200-68060/50 scsi | | 9490f |
| PPC604e150 sans 68k cpu scsi | | 4890f |
| PPC604e200 sans 68k cpu scsi | | 6990f |

### AMIGA 2000

| | |
|---|---|
| Blizzard 2060 scsi | 3990f |
| Blizzard 2040 ERC scsi | 2590f |

### MEMOIRE / COPROCESSEUR

| | |
|---|---|
| Coprocesseur PGA 50Mhz | 399f |
| SIMM 32 bits 4Mo 60ns | 160f |
| SIMM 32 bits 8Mo 60ns | 330f |
| SIMM 32 bits 16Mo 60ns | 650f |
| SIMM 32 bits 32Mo 60ns | 1290f |
| Disque Dur 1.7 Go IDE | 1490f |
| Disque Dur 2.1 Go IDE | 1690f |
| Disque Dur 2 G0 SCSI | 2490f |
| Disque Dur 3.2 Go SCSI | 2990f |
| CD Rom 8x IDE Interne | 600f |
| CD Rom 16x IDE Interne | 750f |

### DIVERS

| | |
|---|---|
| Lecteur HD 1.76Mo interne | 585f |
| Lecteur HD 1.76Mo Externe | 600f |
| Souris Wizard | 99f |
| Tour Micronik A1200 | 1190f |
| Alim Micronik Tour A1200 | 449f |
| Boitier Clavier A1200 | 390f |
| Scsi slot pour tour | 199f |
| Carte Zorro II Micronik | 1590f |
| Carte Zorro III Micronik | 3190f |
| Video slot pour ZII/ZIII | 500f |
| Tour Micronik A4000 PCI | 2490f |
| Moniteur M1438 14" | 2290f |
| Moniteur IDEK 15" | 2790f |
| Moniteur IDEK 17" | 4990f |
| Pad competition pro | 149f |
| Tablette Wacom Artpad 2 | 1290f |

### LOGICIELS

| | |
|---|---|
| Wordworth 6 (vf) | 540f |
| Image FX v2.6 (va) | 1190f |
| SCALA MM400 (vf) | 1390f |
| Turboprint 5 (vf) | 449f |
| I Browse (va) | 249f |
| Miama V2 (va) | 360f |
| Aminet 15,16,17,18,19 | 79f |
| Aminet set 1, 2 | 150f |
| Aminet set 3, 4 | 199f |
| Geeks Gadgets ADE | 95f |
| Geek Gadgets 2 ADE II | 120f |
| Amiga Tools 6 CD | 129f |
| Amiga Developer CD | 95f |
| Mods Anthology | 219f |
| Colonisation (va) | 199f |
| Sens. World Soccer 96/97 | 199f |
| Sens. World Soccer Upgrade | 129f |
| Slamtilt AGA | 149f |
| Pinball Fantasies AGA | 99f |
| Jet Pilot | 220f |
| Mega Typhoon - PGA Tour Plus | 149f |
| Capital Punishment - Fifa | 149f |
| Theme Park AGA/ECS | 149f |
| Railroad Tycoon | 149f |
| A320 Airbus II - F15 Strike Eagle II | 149f |
| Silent Servive II | 149f |
| Desert Strike | 129f |
| Chaos engine 2 | 249f |
| Burnout | 249f |
| Tiny Troops | 249f |
| Alien Breed 2 | 249f |
| Trapped Dk/CD | 199f |
| Akira CD32 | 149f |
| PGA Tour golf CD32 | 99f |
| Nemac IV CDRom / Legends CD32 | 180f |
| Pinball Illusions CDRom | 99f |
| * Animatic CDRom | 49f |
| * Textures CDRom | 49f |
| * Super Autos CDRom | 49f |
| * Net News Offline 1 CDRom | 49f |

**PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE TRACO-ANTINEA**

# COURRIER DES LECTEURS (D'EMAIL)

**PAR ALAIN BOURGERY**

## Pourquoi six chaires?

**Bonjour,**

Nous avons eu, il y a quelques temps, un travail simple de numérisation d'une carte routière. A cela s'ajoutait une retouche d'un tracé de couleur rouge à transformer en blanc. Des Pros de chez pros, ont exigé 10 heures de travail à 250F l'heure pour réaliser ce prodige. Pour notre part, une réduction en 16 couleurs a permis d'isoler le rouge de la carte et d'opérer ainsi le changement en moins de 15 minutes. Nous savons parfaitement que les pros ont besoin de rentabiliser leur machine (PC certainement), mais de là à passer 10 heures, il y a certainement une explication: 1ère étape: 10 minutes: chargement de Win...9x 1 heure : (plantages divers, configuration du scanner) 5 minutes de numérisation 1 heure : (plantages divers, re-configuration du Bios) 10 secondes pour la sauvegarde de l'image 2ème étape : 10 minutes : rechargement de Win...9x (plantage!) 5 minutes : chargement du logiciel 1 heure (plantages divers, conflit avec le CD Rom) 5 minutes : rechargement du logiciel 5 secondes : chargement de l'image 10 minutes : retouche de l'image 1 heure : plantages divers (conflit mémoire) A cela vous ajoutez plusieurs retours à la deuxième étape. 3ème étape : 10 secondes : sauvegarde de l'image sur disque dur 3 minutes : écriture sur ZIP parallèle 1 heure : (plantage au tranfert sur ZIP) 20 minutes : formatage du ZIP 3 minutes : re-transfert sur ZIP Fin du travail : environ 10 heures! Tout ceci est une semi-fiction, nous espérons qu'elle le restera!

**S. Anquetil, Pixel Art** <pixelart@club-internet.fr>

*AB : Toute ressemblance avec des événements réels ou ayant existé devrait être entièrement fortuite...*

## ARexx, au pied!

**Salut à toute la rédaction!**

J'ai décidé de me mettre à la programmation en ARexx... Je rentre mon code source dans GoldEd et quand je le lance (Menu Macro/démarrer) : rien ne se passe. Je rentre un code spécial avec les instructions pour le magicien de WW6, je le sauve en ascii et je le choisis dans les magiciens de WW. Je le lance et toujours rien :-(( Est-ce que j'aurais oublié une étape? J'espère que vous pourrez me venir en aide.

En ce qui concerne la nouvelle page dédiée au jeu, serait-il possible de parler de l'évolution de la liste de souhaits de ClickBoom. Pour ceux qui ne peuvent pas y participer par Internet, pourquoi ne pas faire un relais entre un utilisateur non-surfer et ClickBoom? Par exemple, les Amigaïstes non-surfer vous enverraient leurs voeux et vous les feriez parvenir à ClickBoom. Tout le monde peut voter, puisque la minorité des Amigaïstes est sur Internet (malgré ça, la liste est déjà d'une bonne longueur). Ou alors, il faut proposer à ClickBoom de mettre à disposition un service de courrier normal... Bye bye et à plus dans vos lignes.

**Dumont Marc-Antoine** dumont@dyadel .net

*AB : La seule intuition qui me vienne à propos d'ARexx est : RexxMast (qui se trouve dans le tiroir System du Workbench) est-il lancé? D'autres commandes ARexx sont-elles reçues par d'autres programmes (par exemple, entre deux tâches identiques)? Pour ce qui est de transmettre les courriers papier à l'adresse ClickBoom, nous pouvons le faire. N'hésitez pas à nous écrire!*

## Deux avis différents!?

**Salut, Alain**

Alors, là, je ne comprends plus : 2 tests de la carte Graffiti montrent 2 avis totalement opposés. Dans le numéro 95, Eric Degrange est enthousiasmé par cette carte qui accélère Shapeshifter et dans le numéro 102, Benjamin Yoris la descend en flèche car elle n'accélère rien du tout. Qui a raison? Benjamin avait-il une carte défectueuse? Eric Degrange testait-il la Cybervision 64 3D en croyant que c'était la Graffiti? J'espère avoir une réponse et vivement les cartes PowerPC. Sur ce, bonne continuation.

**Boulahia Mehdi** hatch@asi.fr (Chab)

*Ed : la Graffiti est bien plus valable sur un '20 ou un '30 que sur un '40 à 40MHz, ce qui explique la différence d'appréciation entre nos deux testeurs. Il est vrai que nous aurions dû mieux expliquer ce contre-test. Il est vrai aussi que Graffiti manque de pilotes de logiciels et n'a pas encore su attirer un support signifiant chez les programmeurs. Cela viendra peut-être.*

## Si vous avez besoin d'aide...

Petit courrier pour faire quelques remarques au sujet du magazine. AmigaNews a changé, et je serais tenté de dire en bien. Les articles sont un peu moins techniques, et ainsi, à la portée du plus grand nombre. La sortie du magazine est toujours impatiemment attendue, surtout ici à Toulon. Je ne suis pas contre le fait que vous vous lanciez dans le jeu. Dream ayant changé son fusil d'épaule, AmigaNews devient incontournable sur la Planète Amiga France. Autre remarque concernant le Courrier des lecteurs. Je prends pour exemple le dernier numéro, il n'y a pas l'adresse des gens. Difficile de les contacter. Il serait bon de rappeler également que notre association peut être consultée pour les problèmes rencontrés par les utilisateurs sur Amiga.

**OFS**

http://www.netlinker.com/amigazette

**AMIGAzette**

amigazette@toulon.pacwan.net

*AB : Voilà une association qui veut donner de son temps aux débutants: merci! Pour ce qui est des adresses, je ne les ai pas toujours (certaines personnes n'utilisent pas d'en-têtes dans leurs courriers papier, d'autres n'ont qu'une adresse internet), et je ne les diffuse intégralement que lorsque l'auteur l'autorise expressément.*

*Ed: En parlant d'AmiGazette, nous sommes désolés que notre revue des fanzines francophones ne soit pas encore paru comme promis. C'est toujours pareil, on amène beaucoup de lecture sur la plage et puis on s'endort! Pour le mois prochain, c'est re-promis!*

*A propos des adresses, nos pages "Associations" et "Carnet d'adresses" ont disparu mais vont revenir beaucoup plus blanches après nettoyage, rincage et sechage au soleil. Saviez vous qu'un test d'un produit où se trouve les coordonnées du fabricant ou revendeur est considéré par le Commision Paritaire de la Presse comme une page de publicité?*

## Pourquoi le SCSI?

Bonjour à toute l'équipe d'Amiga News, Phénomène de mode ou besoin réel, je trouve que l'Amiga se veut trop sophistiqué. Pourquoi toutes les cartes accélératrices (les plus connues) équipées d'un contrôleur disque dur sont-elles en SCSI? Je veux bien croire qu'une chaîne SCSI est plus rapide et demande moins de temps CPU, mais le prix de ce qui s'y accroche est nettement plus élevé! Exemple le plus commun : un disque dur et un CD ROM, - en SCSI 2Go : 2200F CD ROM X14 : 1690F - en IDE ATAPI 2Go : 1550F CD ROM X16 : 990F soit en SCSI, 3890F, et en IDE, 2540F. Cela fait quand même cher pour une supériorité pas toujours flagrante.

Personnellement, j'utilise un DD Quantum IDE de 850Mo avec une carte Apollo 500 qui, avec un 68030 à 28MHz, offre un taux de transfert de 2,5Mo/s. J'aurais bien aimé acheter une nouvelle carte accélératrice, mais pour un A2000, le choix est limité et ces cartes disposent très souvent, pour ne pas dire systématiquement, d'un contrôleur SCSI. Problème : j'ai déjà un disque dur IDE et je ne suis même pas sûr que ces deux contrôleurs puissent coexister! Racheter un DD + CDROM + la carte accélératrice, cela commence à faire cher... trop cher! A titre indicatif, si quelqu'un utilise une carte A3001 (comme moi) et que son disque dur est HS (je n'ai pas trouvé d'autres DD compatibles avec cette carte), il peut utiliser un autre contrôleur et éviter de vraisemblables conflits en enlevant le jumper J16. Si ce n'est pas suffisant, il peut enlever l'EPROM (mémoire) U34 (contrôleur). Et si ce n'est toujours pas suffisant, il peut enlever Le circuit PAL (réseau logique programmable) U30 : après cela, le contrôleur DD n'existe plus sur cette carte accélératrice.

**Marc jakubowicz (pulnoy)**

M.Jakubowicz@AC-Nancy-Metz.fr

*AB : Merci pour le truc qui n'est quand même pas à la portée de tous! Le SCSI possède un autre avantage que vous semblez oublier : il peut gérer 7 périphériques QUELCONQUES (scanners, streamers, ...), trois de plus que l'IDE ATAPI, et même permettre de faire des échanges avec un autre ordinateur à contrôleur SCSI : il ne me semble pas que l'IDE le permette...*

# AMIE LE PRO.

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

✆ **01 43 57 48 20**

Fax : 01 43 57 10 01

**Ouverture : 10h à 19h**

## AMIGA 1200

Photo non contractuelle

**+ PACK MAGIC**

- Digita Wordworth 45E
- Digita organiser 1.1
- Personnal paint 6.4
- Turbo Calc 3.5
- Digita print manager 1.2 SE
- Digita Datastore 1.1
- Photogenies 1.2 SE
- Pinball Mania
- Whizz

| | | |
|---|---|---|
| H001 | A 1200 + Pack Magic | 3190' |
| H002 | A 1200 + DD 170 Mo + Scalla | 3990' |
| H003 | A 1200 + DD 1,20 Go + Pack | 4490' |

## AMIGA 1200 TOWER

Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

| | | |
|---|---|---|
| L001 | Boitier Tower Infinitiv | 1690' |
| L002 | Interface Clavier PC | 490' |
| L003 | Interface PCMCIA | 290' |
| L004 | Carte Zorro II | 1890' |

## OCCASIONS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K001 | Amiga 500 | 650' | K006 | Moniteur 10835 | 700' |
| K002 | Amiga 500+ | 800' | K007 | Moniteur 10855 | 700' |
| K003 | Amiga 600 | 800' | K008 | Moniteur 10845 | 900' |
| K004 | Amiga 1200 | 1700' | K009 | Moniteur SVGA | 800' |
| K005 | Amiga 2000 | 1500' | K010 | Lecteur Ext. | 250' |

## OCCASIONS COMPOSANTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| CLAVIER 500 | 150' | ROM 1.3 | 100' |
| CLAVIER 600 | 150' | ROM 2.0 | 150' |
| CLAVIER 1200 | 250' | ROM 3.0 | 250' |
| CARTE MERE 500 | 300' | CIA 8520 | 150' |
| CARTE MERE 600 | 1200' | DENISE 8373 | 150' |
| CARTE MERE 1200 | 1200' | GARY | 150' |
| Lecteur interne | 150' | GAYLE AA | 150' |
| Lecteur externe | 250' | ALICE | 150' |
| Alimentation | 250' | | |

# PERIPHERIQUES

## LECTEURS 880Ko

| | | |
|---|---|---|
| A001 | Int. A500 | 290' |
| A002 | Int. A600/1200 | 300' |
| A003 | Int. A2000 | 350' |
| A004 | Ext. tout Amiga | 320' |

## LECTEURS 1,7Mo

| | | |
|---|---|---|
| A005 | Int. A1200 | 590' |
| A006 | Int. A2000 | 590' |
| A007 | Int. A4000 | 590' |
| A008 | Ext. tout Amiga | 890' |

## CD-ROM IDE

| | | |
|---|---|---|
| B001 | CD 8X seul | 620' |
| B002 | CD 8X + Kit Randy | 990' |
| B003 | CD 12X seul | 690' |
| B004 | CD 12X + Kit Randy | 1090' |
| B005 | Kit Randy | 490' |

## CD-ROM SCSI

| | | |
|---|---|---|
| B001 | CD 12X seul | 1290' |
| B002 | CD 12X + Squirel | 1690' |
| B003 | CD 14X seul | 1690' |
| B004 | CD 14X + Squirel | 2090' |
| B005 | Squirel | 490' |

## IOMEGA

| | | |
|---|---|---|
| C001 | ZIP SCSI Ext | 1190' |
| C002 | JAZ SCSI Ext | 3690' |

## SYQUEST

| | | |
|---|---|---|
| C003 | EZ 135 | 890' |
| C004 | EZ 235 | NC |

## EXT. MEMOIRE

| | | |
|---|---|---|
| D001 | A 500 512Ko | 200' |
| D002 | A 500 1Mo | 300' |
| D003 | A 600 1Mo | 300' |

## EXT. MEM. A1200

| | | |
|---|---|---|
| D004 | A 1200 0Mo | 590' |
| D005 | A 1200 4Mo | 760' |
| D006 | A 1200 8Mo | 920' |

## CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

| | | |
|---|---|---|
| E001 | MTECK 28 0Mo | 690' |
| E002 | MTECK 28 4Mo | 890' |
| E003 | MTECK 28 8Mo | 1040' |
| E004 | KIT SCSI | 700' |

## CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

| | | |
|---|---|---|
| E005 | Blizard 1230 0Mo | 890' |
| E006 | Blizard 1230 4Mo | 1090' |
| E007 | Blizard 1230 8Mo | 1290' |
| E008 | Blizard 1230 16Mo | 1490' |

## CARTE ACCELERATRICE 68040

| | | |
|---|---|---|
| E009 | Blizard 1240 0Mo | 1890' |
| E010 | Blizard 1240 4Mo | 2090' |
| E011 | Blizard 1240 8Mo | 2290' |
| E012 | Blizard 1240 16Mo | 2490' |
| E013 | Copro 50 Mhz | 520' |

## CARTE ACCELERATRICE 68060

| | | |
|---|---|---|
| E014 | Blizard 1260 0Mo | 3190' |
| E015 | Blizard 1260 4Mo | 3390' |
| E016 | Blizard 1260 8Mo | 3590' |
| E017 | Blizard 1260 16Mo | 3790' |
| E018 | KIT SCSI | 700' |

## DISQUES DURS

| | | |
|---|---|---|
| F001 | 170 Mo 2 1/2 IDE | 1290' |
| F002 | 540 Mo 2 1/2 IDE | 1790' |
| F003 | 630 Mo 3 1/2 IDE | 1090' |
| F004 | 1,2 Go 3 1/2 IDE | 1290' |
| F005 | 1,6 Go 3 1/2 IDE | 1590' |
| F006 | 540 Mo 3 1/2 SCSI | 1390' |
| F007 | 1 Go 3 1/2 SCSI | 1890' |

## BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

| | | |
|---|---|---|
| F008 | Boi. Ext. IDE A 600 A 1200 | 590' |
| F009 | Boi. Ext. SCSI A 600 A1200 | 690' |
| F010 | Boi. Ext. A 500 A 500+ | 890' |
| F011 | Tiroir Int. IDE | 140' |
| F012 | Tiroir Int. SCSI | 170' |
| F013 | Inter face Squial SCSI | 490' |
| F014 | Interface PCMCIA IDE | 590' |

## MONITEURS

| | | |
|---|---|---|
| G001 | Mult. S/nc 14" M 1438 | 2290' |
| G002 | Mult. S/nc 15" M 1538 | 2990' |
| G003 | Mult. S/nc 17" M 1738 | 7290' |
| G004 | SVGA 14" | 1490' |
| G005 | SVGA 15" | 1990' |
| G006 | SVGA 17" | 3590' |

## IMPRIMANTES

| | | |
|---|---|---|
| G007 | Canon B 240 | 1290' |
| G008 | Canon BJC 4200 | 1690' |
| G009 | Canon BJC 620 | 2490' |
| G010 | HP 690 | 1990' |
| G011 | HP 820 | 2490' |
| G012 | HP 870 | 3490' |

## DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

| | Par 10 | Par 50 | Par 100 | Par 500 |
|---|---|---|---|---|
| 3"1/2 DF DD | 2,40' | 2,30' | 2,10' | 1,90' |
| 3"1/2 DF HD | 2,90' | 2,80' | 2,60' | 2,40' |

Quick1 Softs

# NOUVEAUTES

## CARTE POWER PC POUR 1230 RISC POWER PC 603E À 175 MHZ

| | |
|---|---|
| Sans CPU | 2890' |
| avec 68030 à 50 MHz | 3390' |

## CARTE POWER PC POUR 1240 ET 1260 RISC POWER PC 603E+ À 200 MHZ

| | |
|---|---|
| Sans CPU support 68040 | 3890' |
| Sans CPU support 68060 | 3890' |
| Avec 68040 25 MHz | 4290' |
| Avec 68040 50 MHz | 4590' |
| Avec 68060 50 MHz | 6290' |

## VIDEO

| | | |
|---|---|---|
| M001 | VIDI 24 RT | 1390' |
| M002 | VIDI 24 RT PRO | 1990' |
| M003 | Genlock Minigen | 790' |
| M004 | Genlock Composite | 1790' |
| M005 | Genlock Y/C | 2790' |

## GRAPHIQUE

| | | |
|---|---|---|
| N001 | Scanner 69t Gris | 590' |
| N002 | Scanner 256t Gris | 990' |
| N003 | Scanner Couleur | 2190' |
| N004 | Tablette ARTPAD A6 | 1290' |
| N005 | Tablette ARTPAD A5 | 2490' |

## SON

| | | |
|---|---|---|
| P001 | Interface MIDI | 190' |
| P002 | Megalo Sound | 390' |
| P003 | AURA | 890' |

## MODEM +

| | | |
|---|---|---|
| R001 | OLITEC 14400b | 990' |
| R002 | OLITEC 28800b | 1190' |
| R003 | US Robotic 33600 | 1290' |

## DIVERS

| | | |
|---|---|---|
| S001 | Souris standard | 99' |
| S002 | Souris 300 dpi. | 120' |
| S003 | Souris 400 dpi. | 160' |
| S004 | Souris optique | 220' |
| S005 | Crayon souris | 300' |
| S006 | Trackball | 350' |
| S007 | Multistandard 500 | 200' |
| S008 | Multistandard 600 | 260' |
| S009 | Commut. joy/souris | 200' |
| S010 | Alim. 500/600/1200 | 390' |

## CABLES

| | | |
|---|---|---|
| T001 | Peritel | 90' |
| T002 | Midi | 70' |
| T003 | Nul modem | 90' |
| T004 | Minitel | 90' |
| T005 | Disque dur 2 1/2 2 1/2 | 60' |
| T006 | Disque dur 2 1/2 3 1/2 | 70' |
| T007 | Prolongation joystisk | 60' |
| T008 | Imprimante | 90' |
| T009 | Adaptateur multisync. | 150' |
| T010 | Adaptateur peritel 1083 | 150' |

# CD-ROM domaine public

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| Aminet 15/16/17/18 | 79' |
| Aminet 19 | 99' |
| Aminet Set 1 | 159' |
| Aminet Set 2 | 159' |
| Aminet Set 3 | 199' |
| Aminet Set 4 | 199' |
| Aminet Set 5 | 199' |
| French Storm | 79' |
| Assassins CD 3 | 169' |
| Amiga Desktop vidéo | 139' |
| Amiga Tools 6 | 139' |
| Light ROM 4 | 199' |
| Magic Publisher | 279' |
| Personaz suite | 169' |
| Scala Plug in | 239' |
| @ Net | 89' |
| Aga tool it 97 | 139' |
| Airman 4.1 | 310' |
| Amiga Golden 20 | 139' |
| Amiga Joker | 99' |
| Kara collection | 349' |

## JEUX DISCOUNT DISK 99F

- DENNIS LA MALICE
- BLUES BROTHERS
- BATTLE CHESS 2
- SMASH TV
- LETHAL WEAPON
- WIZKID
- FATMAN
- JURASSIK PARK
- HUDSON HAWK
- NIGHT SHIFF
- CHRISTMAS LEMMINGS
- PUTTY
- JUMP
- KILLING CLOUD
- OVER THE NET
- ZOMBI
- BOB'S BAD DAY
- TOTAL CARNAGE
- ONE STEP BEYOND
- TITUS THE FOX

# TOP 20 JEUX

## JEUX 249F

- COLONISATION
- WORMS
- SLAM TILT
- CAPITAL PUNISMMENT
- FORMULA 1
- SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
- CIVILISATION
- SPECIAL FORCE
- CHAOS ENGINE
- KILLING GROUND
- FLYING HIGH
- TRIPLE FUN
- UFO
- WING COMMANDER
- FIFA
- JET PILOT
- B17 FLYING
- EUROLEAGUR MANAGER
- SAMBA PARTIE
- DOGFIGHT

## DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

**JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES**

## SERVICE REPARATION

**Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.**

**Réparation garantie 3 mois.**

## RACHAT COMPTANT

**Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...**

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

| Désignation ou ref. | Qté. | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

❑ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

## Acheter de l'occase...

[...] Aujourd'hui, l'Amiga est encore très intéressant en occasion, comme alternative aux consoles de jeu neuves ou pour l'initiation, compte tenu du prix très faible des logiciels d'occasion (du style Superbase Pro pour 150F). Vous avez raison de parler enfin des jeux. Vous pourriez faire une rétrospective des meilleurs jeux sortis sur Amiga pour aider les nouveaux acheteurs à séparer les bonnes occasions des 'nanards'. Bonne continuation à tous!

**Roland GRUSS (06 Carros)**

*AB : Là, je suis désespéré : j'ai fait un article récapitulant les 50 meilleurs jeux en ce temps, et cet inventaire me semble toujours d'actualité car peu de jeux sont sortis après cet article (malheureusement!). Reportez-vous donc au n°51, page 52 (encore disponible au journal).*

## Amigaïstes du monde entier, unissez-vous

Madame, Messieurs de la Rédaction, J'ai lu les derniers numéros d'Amiga News et je peux vous dire que je renouvellerai encore une fois mon abonnement. Bon, d'accord, l'Amiga traverse une crise... Beaucoup sont partis... La plupart étaient de petits joueurs et sont sur PC maintenant.

[...] je lance un appel : que tous les VRAIS passionnés d'Amiga se réunissent autour d'une structure, un lieu de rencontre et d'échange d'idées. Je propose qu'Amiga News soit notre base de travail et de contact. Maintenant, il faut s'unir pour travailler plus sérieusement et ne plus se disperser.

Pour ma part, je suis toujours disponible - MANOR est là pour l'Amiga et uniquement sur cette machine. Nous tenterons d'assister à tous les événements Amiga européens. Tous nos services sont gratuits, pas de business, on n'est pas sur PC. D'autre part, nous recherchons toujours des programmeurs confirmés pour des projets de "système de TV interactive à base d'Amiga". Les systèmes existants sont sur PC, mais c'est trop ridicule pour être décrit ici! De plus, c'est le top sur le marché...

Bref, nous, on bouge... Faites de même de votre côté. Ce sera bénéfique pour vous et pour l'Amiga et sa communauté. Bon courage et longue vie à ANews!

**Joseph DIASIO, Association MANOR, loi 1901 167 Calea Floreasca RO - 72321 BUCHAREST (ROUMANIE)**

*AB : Monsieur de la rédaction, désormais...*

*Durant la crise, les affaires continuent... et les associations aussi. N'hésitez pas à les contacter et à laisser vos impressions sur notre adresse EMail ou en courrier papier.*

## Avalanche...

**A Amiga News**

- [...] Question matérielle : je déplore qu'il n'existe pas un circuit imprimé se branchant sur l'interface IDE 2"1/2 pour connecter directement 4 disques durs 3"1/2 sur le même circuit de base.

- [...] Un Amiga 1200 peut-il utiliser un streamer de type IOméga pour bande Travan ou Qic? Existe t-il un câble pour utiliser cette sauvegarde et le lecteur interne Amiga sur la même sortie interne de la carte mère A1200? Un streamer peut-il être géré par ABackup 5.xx?

- Un A600 avec ROM 3.1 peut-il gérer un lecteur interne en haute densité?

- Existe t-il une solution pour que mon lecteur de cédéroms soit reconnu par PCTask 3.1 (enregistré) sur mon A1200 Tower?

- Désirant utiliser ShapeShifter, je voudrais connaître la solution pour copier des fichiers Amiga (RomBin et Rom.HQX) sur une disquette MS-Dos nécessaire pour copier ensuite les ROMs MAC.

- Disposant du programme SerNet PC et Amiga, est-il possible avec le câble fourni, d'utiliser le lecteur de cédérom de l'Amiga comme un lecteur de cédérom PC (genre LapLink entre PCs)?

- Mon A500 dispose de 4Mo de RAM sur son extension MTech : je voudrais savoir s'il est possible de remplacer l'extension interne A500 de marque Trilogic par une carte KCS Power, afin d'avoir accès à l'émulation hard PC? [...]

**Pierre SOGNO (73 Saint Genix sur Giers)**

*AB : N'en jetez plus, la cour est pleine (et encore, j'en ai coupé)...*

*- Ce circuit existe (j'en ai même un chez moi...), il a souvent été livré avec IDEFix, mais lisez la suite...*

*- CatWeasel, le contrôleur de disques amélioré dont on vous a parlé dans le n°103, prévoit de gérer bientôt les streamers qui utilisent les contrôleurs de lecteurs de disquettes sur PC comme le IOméga, de façon à ce qu'ils soient utilisables par Diavolo Backup, AmiBack et QuarterBack : je pense que tout programme de sauvegarde doit pouvoir gérer un périphérique reconnu par le système, ABackup comme les autres... CatWeasel prévoit aussi un quadrupleur ATAPI (différent de celui distribué jusqu'à présent avec IDEFix).*

*- La gestion des lecteurs HD est intégrée depuis le KickStart 37, à plus forte raison dans les versions 40.xxx : l'Amiga 600 n'échappe pas à la règle (attention, lecteur spécial Chinon uniquement).*

*- Je pense qu'il faut lancer un driver de lecteur de cédéroms qui corresponde au lecteur utilisé dans le fichier CONFIG.SYS de la partition de boot PC, ainsi que la commande MSCDEX dans l'AUTOEXEC.BAT de cette même partition PC. Le problème est peut-être de trouver le driver adéquat pour votre lecteur de cédéroms.*

*- Il suffit d'avoir CrossDos installé (il l'est par défaut depuis le WorkBench 2.1) pour pouvoir lire - et donc écrire - sur une disquette au format PC.*

*- Tout périphérique connu du système devrait être reconnu par un programme réalisé de façon sérieuse : je ne possède pas SerNet pour faire le test, mais Link-It n'avait aucun problème pour lire sur mon lecteur de cédéroms PC depuis mon Amiga.*

*- En enlevant la carte interne, vous perdez 512ko (ou plus, si c'est une carte de plus grande capacité). Le fait d'installer une KCS Power ne fournit pas une émulation mais une VRAIE tâche PC qui tourne en multitâche avec votre Amiga (avec les limitations du processeur PC présent sur la carte).*

## Pacwan est bon

**Salut à toute l'équipe d'ANews.**

Dans le N°103 p.14 Jac Pourtant fait son "Coup de Gueule". J'en déduis, à son adresse Internet qu'il est abonné chez Pacwan. Lors du changement de procédure d'accès chez Pacwan, j'ai très vite résolu le problème. Une fois rentré le nom et le mot de passe, il suffit à l'invite > de taper: ppp et le tour est joué. Ce qui est curieux, c'est que sous W95 ce n'est pas nécessaire. Peut-être que le problème de Jac est différent (je suis chez Pacwan Aix et Jac est à Avignon).

Au sujet de l'enquête de Johann Girard-Cheron sur les fournisseurs Internet du mois dernier, je suis un peu surpris de voir qu'il y a des critiques négatives à l'égard de Pacwan. Je suis abonné chez eux depuis 18 mois maintenant. Le seul problème que j'ai eu s'est déroulé durant la période de Septembre 96 à Février 97 où après avoir changé mon modem USR 28.8 contre un USR 33.6, celui-ci raccrochait intempestivement. J'ai passé à l'époque de nombreux coups de fil au service technique et au directeur de Pacwan ainsi qu'à USRobotics France. Je peux vous dire qu'ils sont tous plus incompétents les uns que les autres. Désormais tout marche très bien chez Pacwan et surtout depuis qu'ils ont installé deux paraboles pour un accès direct aux USA via satellite.

Au sujet de Wanadoo, je suis resté abonné chez eux une semaine seulement (Juillet 97). J'étais sur le réseau Numéris et malgré cela, j'avais des performances inférieures à Pacwan en RTC, et sur leur service technique je suis tombé sur une personne carrément antipathique et impolie et j'ai été obligé de revendre mon modem Numéris USR. Cela dit, j'attends avec impatience les accès "rapides" à Internet. Certes il aura le câble, mais aussi en Janvier 98, grâce au satellite avec CanalSat, j'espère néanmoins que tout ceci sera compatible avec l'Amiga.

**Adam Carrano sarl APS**
(Art.Photo.Synthese)

PS: Félicitations pour les pages couleur du dernier numéro, je suis impatient de voir le résultat avec PageStream.

*Ed: Après lecture de l'article sur les fournisseurs, Jac Pourtant a fait les mêmes commentaires que vous à propos de Pacwan: il trouve que c'est un bon fournisseur.*

Pour PageStream, nous attendons comme tout le monde la documentation de ce logiciel, depuis environ un an. Une lettre explosive à ce sujet est actuellement sur mon bureau et sera sans doute publiée le mois prochain!

# DUCHET COMPUTERS

**51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre**

**Tél: 00 44 1291 625 780** (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

*Ligne téléphonique directe en français* **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

## LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

### DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200) | 745 F | Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600 | 275 F |
| TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP | 285 F | KIT de transfert de fichiers AMIGA <=> PC (doc. F) | 120 F |
| Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F | | SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F | |
| HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP) 25 F - 3 pour 50 F | | Câble Péritel 1.50 m: 75 F Câble Péritel 2 mètres: 95 F | |
| Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas | 425 F | QUADRUPLEUR de MANETTES: 50 F - 4 pour 150 F | |
| Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko | **375 F** | Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200) | 695 F |
| CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200) | 425 F | Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas- | 295 F |
| INTERFACE MIDI PROMIDI | 215 F | Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres) | 125 F |
| Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) | 100 F | Câble pour moniteur 1084 SPI (2 mètres) | 115 F |
| LECTEUR INTERNE AMIGA 500 | 285 F | LECTEUR INTERNE AMIGA 600 | 285 F |
| LECTEUR INTERNE AMIGA 1200 | 285 F | ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32 | 225 F |

Boitier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

**COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F**

**DATA SWITCH** POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT DE RACCORD SPÉCIAL** POUR AMIGA

PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **-- PRÉCISEZ, SVP --**

DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - DATA SWITCH POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**

DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

### JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement | 125 F - 2 pour 220 F | EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL) | 59 F |
| TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE | 99 F | Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION | 79 F |

ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL 119 F

### PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F) | 365 F | DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk) | 325 F | DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN | 495 F |
| AmiFile SAFE USER 2.4+ (F) | 175 F | G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages) | 95 F | PC TASK 3.1 -avec guide Français- | 375 F |
| GP FAX v 2.350 | 375 F | DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft) | 395 F | BLITZ BASIC 2.1 | 175 F |
| TERMITE TCP | 325 F | HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft) | 395 F | B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks) | 65 F |
| GAMESMITH | 525 F | NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a+ complet + MUI) | 295 F | B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks) | 40 F |
| HISPEED PASCAL (dernière version) | 525 F | IBROWSE -version 1.12a+complète- contient MUI 3.8+ | 245 F | BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS) | 110 F |

PC TASK 4.2 avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS **625 F** TTC Port compris

Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet + guide en Français) **275 F** TTC port compris.

Si vous possédez PC TASK version 2 ou 3: envoyez vos disks originaux v2 ou v3 comme preuve d'achat; ils seront retournés intacts avec la mise à jour PC TASK 4.2

### DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT TOUJOURS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A-320 AIRBUS II | 135 F | EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200 | 95 F | NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01 | 95 F | THEME PARK -A 1200 | 125 F |
| A-320 APPROACH TRAINER | 95 F | EXILE - A 1200 | 95 F | ODYSSEY | 95 F | THEME PARK -A 600 | 125 F |
| BANSHEE (VF) - A 1200 | 60 F | EXILE - A 600 | 95 F | PGA GOLF EURO TOUR -A 1200 | 45 F | TOTAL FOOTBALL (Domark) | 95 F |
| B-17 FLYING FORTRESS -500/600- | 125 F | F-15 II (Microprose) | 125 F | PINBALL FANTASIES AGA -A1200 | 65 F | TURNING POINTS -A 500- | 55 F |
| BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F) | 95 F | F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000 | 125 F | PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200 | 95 F | U.F.O. (A 600) | 125 F |
| BLITZKREIG (WARGAME) | 45 F | FIELDS OF GLORY (WB 2+) | 125 F | POWER DRIVE (F) | 35 F | U.F.O. (A 1200) | 125 F |
| BLOODNET (F) - A1200 | 110 F | FIELDS OF GLORY -A 1200 | 125 F | RAILROAD TYCOON | 125 F | UNIVERSE (VF) | 75 F |
| BLOODNET (F) -A500+ /A600 | 110 F | GUNSHIP 2000 | 125 F | ROAD RASH | 95 F | VIRTUAL KARTING -A1200 (F) | 75 F |
| BRUTAL PAWS OF FURY (VF) | 45 F | GUNSHIP 2000 AGA | 125 F | SENSIBLE GOLF | 95 F | WATCH TOWER (F) -A 1200 | 45 F |
| BUBBLE & SQUEAK -A 1200 | 65 F | HEIMDALL 2 (F) A500/600 | 75 F | SHAQ FU -A 1200- | 60 F | WHITE DEATH (WARGAME) | 45 F |
| BUBBLE & SQUEAK -A 600 | 65 F | HEIMDALL 2 (VF) - A 1200 | 75 F | SILENT SERVICE 2 | 125 F | WING COMMANDER | 95 F |
| CHAOS ENGINE AGA -A 1200 | 65 F | IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200 | 95 F | SKELETON KREW (F) - A 1200 | 75 F | WORMS DIRECTORS CUT - AGA | 185 F |
| CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600 | 195 F | IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600 | 95 F | SLAM TILT (F) - A 1200 | 145 F | XTREME RACING -A 1200- | 75 F |
| CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200 | 195 F | JAMES POND 2 (F) -A 1200 | 35 F | SPECIAL FORCES (Microprose) | 95 F | Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS | 55 F |
| CIVILIZATION | 115 F | KICK OFF 3 EURO CH. A500/600 | 65 F | STARLORD (Microprose) | 95 F | ZEEWOLF 1 (NF) | 45 F |
| COALA - A 1200 | 95 F | KING MAKER (VF) | 110 F | STRIP POT -A 1200- (Erotique) | 45 F | ZEEWOLF 2 Wild Justice | 65 F |
| COLONIZATION (F) | 125 F | The LOST VIKINGS (VF) | 95 F | SUPER SKIDMARKS | 85 F | ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2 | 95 F |
| DESERT STRIKE | 95 F | MICROPROSE GRAND PRIX F1 | 115 F | SUPER LEAGUE MANAGER | 75 F | ZOOL (F) - A500/600 | 35 F |
| DOGFIGHT (Microprose) | 95 F | MINSKIES the Abduction -A 1200 | 85 F | SUPER LEAGUE MANAGER A1200 | 75 F | COMPILATION (1) A 1200: | |
| DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200 | 95 F | MORPH (F) - A1200 | 35 F | SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200 | 95 F | GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM | 145 F |
| ELITE 2 (Version Française) | 125 F | NAPOLEONICS -A 500 | 65 F | SUPER TENNIS CHAMPION | 75 F | COMPILATION (2) A 1200: | |
| EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM) | 85 F | NICK FALDO GOLF | 35 F | SYNDICATE | 70 F | FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F) | 145 F |

### SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ALFRED CHICKEN (F) | 35 F | ELITE 2 | 95 F | LEGENDS (F) | 95 F | ROAD KILL | 65 F |
| BRUTAL PAWS OF FURY (VF) | 50 F | EVOLUTION HUMANS 3 (F) | 95 F | LIBERATION CAPTIVE 2 | 70 F | SPECCY 96 (Amiga+CDROM) | 95 F |
| BUBBA'N'STYX (F) | 45 F | EXILE | 50 F | MAGIC PUBLISHER (4 CD ROMS) | 215 F | STAR CRUSADER (Amiga+CDROM) | 95 F |
| BUBBLE & SQUEAK | 75 F | FEARS | 85 F | MARVIN MARVELLOUS | 45 F | SUPER LEAGUE MANAGER | 75 F |
| CASTLES 2 | 65 F | GLOOM | 85 F | OCTAMED 6 (CD ROM) | 199 F | SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F) | 95 F |
| CIVILIZATION AGA (Amiga+CDROM) | 125 F | GUARDIAN | 75 F | PINBALL ILLUSIONS | 65 F | VITAL LIGHT (F) | 45 F |
| DRAGONSTONE (F) | 60 F | HUMANS 1 + HUMANS 2 | 45 F | PREMIERE (F) | 45 F | WORMS (F) | 125 F |

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

**OCTOBRE 1997** - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

## Achète:

Tutoriel Octamed VF, lunettesIglasses, French synthétis voice-Tél: 04 67 36 61 58 Alain (dépt 34)

## Vends:

Banc deß montage VHS/SVHS-V8/HI8 - PAL.SECAM - AMIGA 2000 avec DD - logiciels MONTAGE/TITRAGE - VIDEOPILOT V110 - GENLOCK SATV- Imprimante état neuf - acheté 26 000 F vendu 8 000 F -Tél. 02 43 75 96 23 (dépt 72).

Excel magneto montage pana V 8000 -Vrais SVHS. Tiroir D ou RU-Format-TBC-Son ralenti-Etat neuf-acheté 25 000 F vendu 10 000 F -Tél: 02 43 75 96 23 (dépt 72).

A500, 3 Mo RAM, DD 540 Mo, 1 lecteur de disquettes externe,écran 1084, 1 joystick, logiciels et jeux divers, souris, clavier, livres : 1 500 F le tout. Tél: 03 26 68 06 54 (dépt 51) Heures Repas.

A2000 1mo WB2.1=850F, A1200 2mo WB3.0=1390F, Imp. mat. MPS1000=450F, lecteur disquette externe DD=150F, A2000 5mo 2DD50mo WB2.1=1690F, moniteur 1085S=490F, Ajouter frais de port. Contacter Jean-Michel au 05 63 75 77 77 (H.r.) (dépt 81).

Imprimante STYLUS COLOR II - Bon état - Peu servi- Livré avec 1 cartouche couleur et 1 noir-Prix : 950 F plus port, Tél: 05 61 12 25 27 Thierry (dépt 31).

A2000 B, 1,5 Mo, ECS, DD 52 Mo, 2 lectteurs de disquettes internes, écran 1084, digitaliseur audio, 2 joysticks, logiciels et jeux divers, souris, clavier, livres (La Bible de l'Amiga, etc...) 1500 F le tout- Tél: 03 26 21 78 34 (dépt 51).

Moniteur 21" de marque varityper (tube SONY)-Fréquence HOR: 60khz, VER: 70 0 78hz-Moniteur utilisé sur Macintosh FX avec cartte graphique : 4000F (à vendre si possible sur la région nord) Tél: 03 21 58 85 73 (dépt: 62)

Pour Amiga 2000: carte accélératrice Commodore 68020+2Mo : prix 850F - pour Amiga 2000 ou 4000: carte contrôleur GVP A4008 + 4Mo (SCSI+mémoire) prix: 850F- Tél paris: 01 43 64 76 38 Nice: 04 93 92 24 77 - e-mail: tfloyd@mygale.org.

A4000 040 + 20 Mo de RAM + DD 850 Mo +DD 120 Mo + CDROM x 4 + carte GVP SCSI + écran 1084S (entrée vidéo)+ nbrx logiciels: Lightware 4.0, AD Pro, Image FX, Scala, Brillance etc + nbrx jeux + doc - le tout: 9000F prix à débattre- Tél: 01 69 07 67 25 après 19H sinon répondeur (dépt 91).

Station big tower Amiga 1200 (Upgrade PPC possible) + moniteur A10845 + Blizzard IV '030 50 MH + 8 Mo + CD-ROM x 4 Mitsumi + HD Conner 540 Mo plein + modem-fax 14400 Novafax pocket + 2 drives 3,5p + Joypad Gravis + imprimante Citizen 120D+ + CD Aminet + disks + revues + emballages origine. Etat impeccable- vente séparée impossible - 4000 F ferme - Tél (repas): 01 47 49 67 40 (dépt 92).

Carte A3640 Rev 3.1 40 Mhz pour A3000/A4030 : 850 F- SIMM RAM 4 Mo: 75 F- 250 F les quatre - Tél: 03 85 46 52 28 (dépt 71).

Moniteur 1084S: 650 F, CD32: 600F - Tél: 04 67 36 61 58 Alain (dépt 34).

Videodirector montage video Hardward Amiga: 800 F, Camescope Canon EX2 HI-8 objectif intergengable sortie entrer video timecode: 15200 F, Commutateur téléphonique fax modem répondeur: 700 F, Fax Sharp F0276 thermique Tél/fax/répondeur: 2100 F, Terminal numérique ABSAT sans abonnement multisatelite: 1700 F - Tél: 03 81 95 37 63 après 20 H (dépt 25).

A. 4000/30 25 mHz 16 Mo, Carte graphique Retina 23 4Mo DD IBM 2,1 Go, CD ROM 8x, Buster 11: 6500 F - Cyberstorm MKZ 040/40 mHz + contrôleur scsi : 2500 F ou l'ensemble: 8000 F - A. 1200 carte Blizzard IV 1230/50 mHz, copro, 16 Mo, DD 850 Mo, CD ROM Epson 4x, Carte IDE x 4: 4000 F - Tél: 03 25 41 95 66 (Dépt 10).

A 1200, carte MTEC 68030/28 mHz/copro 68882/MMU, 10 Mo de RAM, HD 850 MB ds boîtier XDS Dataflyer, lecteur externe HD, imprimante matricielle NEC, alim. 200w, joysticks, nbx logiciels, livres (RKM, Bible Amiga, Arinx, AMOS Pro, DPaint 5), magazines, factures, parfait état, aucune bidouille, 6000 F à débattre - Tél: 04 67 92 37 18 rép. (Montpellier dépt 34).

Amiga 1200 + Blizzard 1240 + 16 Mo + DD 850 + Tower + clavier + Pec. D7 supp + Idemux + Imprimante BJ30 + encre + Pec.cd x 2 + Modem Olitec 33.6 + cds + revues + joys + d7 + ampli Reccuperation - LE TOUT POUR 5500 F port en sus- Tél: 02 40 40 66 92 (dépt 44).

A1200 Tower, 6060+32 Mo de Ram, SCSI 2, CDx6, clavier PC + interface, Ddur 420 Mo, logiciels originaux, TV Sony Trinitron + nombreux accessoires: 8000 F (sans TV: 7000 F); GVP A1230 + copro (40 mHz) + 8 Mo: 650 F - Tél: 03 86 52 14 97 (dépt 89).

# Votre spécialiste Amiga


06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

29

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24, compatible PC
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore, Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM Productions
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél./ FAX 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59

Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

CH

# CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepnlers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whiehn, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49.
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

***BELGIQUE***

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

***QUEBEC***

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 2580 Robert-Giffard Beauport - QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. http://pages.infinit.net/claq/. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

***SUISSE***

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

***ESPAGNE***

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

## SUISSE

**Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.**
**Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :**
***A-News, CCP No 12-25868-1***
***1203 Genève.***

## *AmigaNews - abonnements et anciens numéros*

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. (**Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

***Oui, je m'abonne*** pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
**Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.**

### PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

**No:** | | | | | | | | | | | | | | | | |

**Date** | | | | | |

**Date.....** **Signature.....**

# Aminet investi: 110 Go de disque !

**Et oui, 1 ou 2 Go de nouveautés par mois, il faut bien les sauvegarder quelque part! On dispose de dizaines de sites miroirs, mais il faut bien que quelqu'un s'occupe de centraliser les informations. Aussi, le site américain wuarchive nous informe qu'il vient d'acquérir une nouvelle unité de stockage, de 110Go (Giga Octets), utilisant un protocole de correction d'erreurs RAID. On a le temps de voir venir. En attendant, voici quelques tests des dernières parutions.**

## Les mises à jour

Ce mois ci a vu l'arrivée d'un certain nombre de mises à jour. Au vol, on peut citer plusieurs plug-ins et une amélioration de l'***animGIF*** pour ***ArtEffect II***. ***Visage v39.15*** reconnaît maintenant les images compressées par PowerPacker, affiche plus rapidement les fichiers PNG, et peut gérer un slideshow à partir d'un fichier liste. On a droit à l'habituelle mise à jour de ***MPEGA v3.2*** et de son player pour Delitracker, avec l'ajout d'informations sur le morceau joué et la possibilité de jouer les musiques aléatoirement. ***BurnIt v1.26*** est allégé de quelque bugs, reconnaît le Disc at Once, gère de nouveaux graveurs (Yamaha CDR200, Mitsumi CDR2600...). De nouveaux pilotes d'imprimantes sont sortis (Canon LBP, Canon BJC880 et Canon BJC130). ***Esc-util v1.3*** améliore la gestion des Epson Stylus Color. ***Cnet.device v0.5*** offre une configuration plus complète des cartes PCMCIA Ethernet. ***MCP v1.30 beta 20*** nous offre un SysIHack plus performant.

Le complément

Je tiens à remercier Christophe Bry, Laurent Deneau et François Gutherz qui ont participé aux tests des DP. Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email (rubrique-dp@amiganews.com) ou écrivez au journal qui transmettra.

**Comment se procurer ces DP**

- BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89
- CD-Rom : Collection Aminet! (pour ceux qui ne le sauraient pas encore).

Vectorisation (Le DP du mois)

## Amifig v2.8

Ce shareWare vient combler un vide dans la logithèque de l'Amiga. Logiciel de dessin vectoriel, il est un bon complément à DrawStudio ou ArtExpression. Le portage d'un logiciel Unix assez connu, Xfig, il est selon les dires de son auteur conforme à 100% à la version Unix. Son installation est des plus simples, puisqu'il suffit de le décompresser dans le répertoire de son choix. A l'utilisation, AmiFig est dans un premier temps un peu déroutant: toutes les fonctions traditionnelles d'un logiciel de dessin vectoriel sont là (rotation, déplacement, changement de taille...), mais sous la forme d'icônes pas très explicites. Heureusement, une fois habitué à leur signification, on prend plaisir à l'utiliser. Les commandes sont simples mais suffisantes pour faire un travail efficace. Il offre en plus une possibilité d'exporter les dessins au format Postcript, EPS, IFF ou Fig(Format propre au logiciel). Il est aussi possible de récupérer les objets de la version Unix. Il offre d'autre part une bonne gestion de l'imprimante. Le format EPS est parfaitement reconnu par Final Writer, ce qui permet de l'utiliser pour agrémenter des documents, les format vectoriels étant moins lourds à gérer que l'IFF.

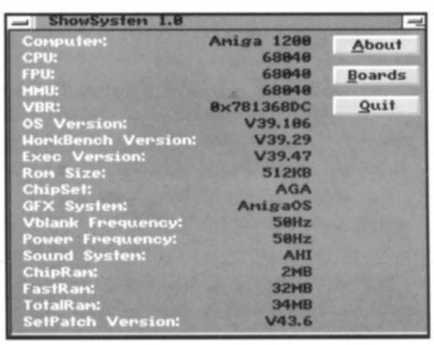
+ Qualité de l'ensemble, exportation vers différents modèles
- Difficile de prise en main, accepte en entrée seulement le format Fig

Auteur : Andreas Schmidt
ShareWare : 20$
Configuration : 68020+FPU, OS3.0+
Où : gfx/edit/amifig28.lha
Taille : 289Ko

Config sur mesure

## ShowSystem v1.0

Plus précis que la version du Workbench, plus joli grâce à une interface utilisateur (gui), ShowSystem nous offre des informations aussi bien sur le hardware (affichage, son, vbr, ram...), que sur le software (version système, setpatch...). On n'a pas d'informations sur l'auteur de la librairie identify.lib v6 (fourni) de Richard Koeber. Il aurait été ainsi possible de signaler à l'auteur quelques oublis (SX32 par exemple ), et de penser aux cartes contrôleur de disque dur.




+ très joli, reconnaît beaucoup de configs, même vieilles!
- Une présentation par rubrique aurait été un plus (avec choix!)!

Auteur : Jarmo Laakkonen
FreeWare : :))
Configuration : Toute Configuration
Où : util/moni/showsystem.lha
Taille : 60K

Mini Modem

## PCMSer.Device v0.6

Votre port série est encombré de multiples périphériques, vous êtes à la recherche d'un Amiga portable, alors ce device devrait vous ouvrir les voix de l'Internet à travers un modem PCMCIA. Il vous suffit de copier le device dans devs, de configurer votre port modem et le tour est joué. Cette version en est encore à ces débuts, il lui manque quelque fonctions tel que la gestion du Xon/Xoff, mais il est fonctionnel. Plusieurs modems ont déjà été testés et, pour l'instant, les seuls qui n'ont pas fonctionné sont les USR 16.8DS et Nokia GSM card. L'auteur attend de vos nouvelles pour pouvoir ajouter de nouveaux noms de modems à sa liste! :))

Auteur : Pontus Fuchs
FreeWare : Okido
Configuration : A1200 ou A600; OS3.0+; Carte Modem PCMCIA
Où : hard/drivr/pcmser.lha
Taille : 12Ko

Zip/Unzip pour l'Amiga

## Zip v2.1

Lzx (voire Lha, format de toutes les archives Aminet) offre de très bonnes prestations sur Amiga. Zip est le standard de compression de fichiers sur PC, il est donc d'un intérêt certain pour les possesseurs des deux plates-formes. A première vue, le taux de compression de Zip est proche de celui de Lha: ils utilisent le même algorithme LZW. Le gros défaut des archives LHA était qu'une fois décompressées sous MD-DOS, les noms étaient convertis en 8.3 (FAT conventionnelle). Aujourd'hui Zip tourne sous Win95/NT, donc il n'y a plus de problème avec les noms de fichiers: détail important pour les utilisateurs de LightWave, par exemple. L'archive contient plusieurs exécutables (Zip, Unzip qui décompresse seulement, un Zip pour les petites configs et un Zip qui gère le cryptage des données.)

+ Une "Passerelle vers le PC" bien pratique!
- Commande CLI, assez lourd à utiliser pour les non initiés.
Auteur: The Info-Zip Internet Group
FreeWare : :))
Configuration : toute configuration
Où : util/arc/zip201x.lha
Taille : 251Ko

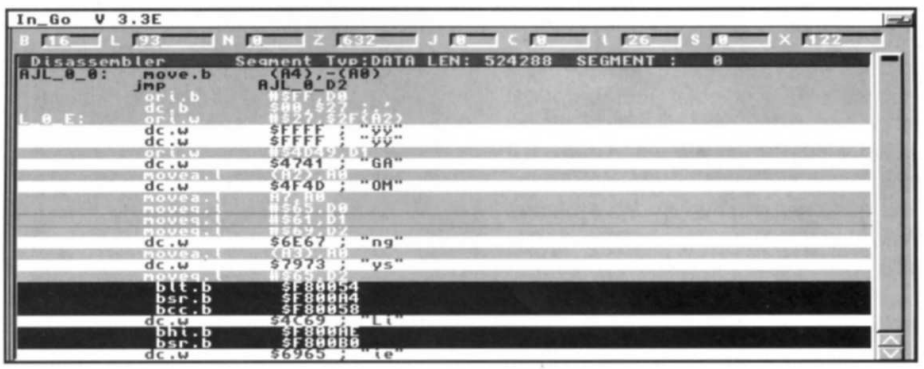
La boîte à dessin

## Magic Paint Box

Les logiciels dédiés aux enfants ne sont pas légion sur Amiga. Il existe néanmoins quelques initiatives réussies. Saluons-les. Magic Paint Box, comme son nom l'indique, est un logiciel de création graphique. Il est destiné à nos chères têtes blondes amigaïstes, de 2 à 10 ans environ. La présentation du logiciel est d'une esthétique remarquable. Même si le nombre impressionnant de fonctions proposées complique un peu l'utilisation, les enfants utilisateurs s'y retrouveront vite... sans doute avant vous. Toutes les fonctions classiques de dessin sont proposées (traits, brosse, carrés, cercles, remplissage...). A celles-ci s'ajoutent des fonctions qui font le charme du logiciel: paysages pré-dessinés, tampons, association de sons, etc... La version démo fonctionne correctement, mais la sauvegarde, et quelques autres opérations sont désactivées. L'enregistrement est d'un coût raisonnable.

+ Distrayant, Facilité de prise en main
- Synthèse vocale (optionelle) en anglais
Programmé en AMOS
Auteur : Malcolm Lavery
ShareWare : £6.99
Configuration : HD
Où : misc/edu/mbp.lha
Taille : 454K

Un Réassembleur




## In_Go v3.1

Pourquoi un tel nom? Demandez à l'auteur. Quoi qu'il en soit, ce réassembleur récent, qui reconnaît les mnémoniques du 68060, peut être intéressant. Je ne suis hélas pas un pro. de l'assembleur, donc je me garderai d'émettre des critiques. Parmi ses fonctionnalités, j'ai cependant noté la possibilité de sauvegarder un Amigaguide d'après chaque exécutable désassemblé. Il répertorie donc les étiquettes, les variables, les constantes et les bibliothèques utilisées, le tout étantrelié par des liens en hypertexte au source assembleur. Une doc. et un tutoriel (en allemand pour l'instant) ainsi que deux exécutables (l'un en allemand, l'autre en anglais) sont fournis.

+ Reconnaissance du code 68060, Création Amigaguide
- Doc en allemand
Auteur:Ingo Molter.
Shareware : 30DM
Configuration : HD; OS2.0+
Où: dev/asm/In_Go.lha
Taille : 359Ko

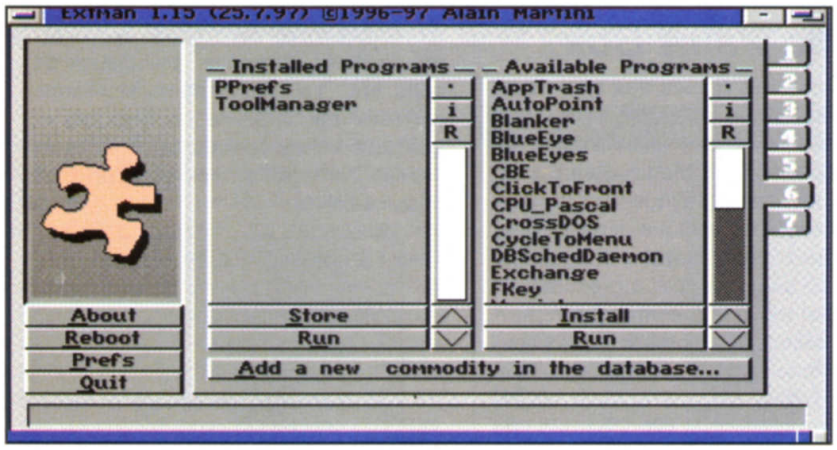
Petit, Utile et sympa

## MuiLoad

Précharger la "MuiMaster.Library" au boot de l'Amiga: l'idée n'était pas mauvaise, sachant que de toute façon, on ne risque pas de remarquer le ralentissement. Le programme ne fait que 108 octets, ce qui m'a semblé un petit peu bizarre, et j'en ai donc profité pour le désassembler avec In_Go: pas de problème, MuiLoad fait un simple "OpenLibrary()", ainsi la MuiMaster.Library, la MuiGFX.Library etla Muilowlevel.Library se retrouvent en mémoire. Effectivement, le chargement d'un tool faisant appel à MUI (IBrowse, par exemple) est un peu plus rapide. Attention cependant à ne pas faire comme moi, un "Flush" juste après Muiload, tout le bénéfice en serait perdu.

+le premier tool sous MUI appelé se charge plus vite.
Auteur. Björn Harrtell
FreeWare : (pour l08 octets...)
Configuration : MUI (évidement); OS2.0+
où. util/WB/MUILoad10.lha
Taille : 3Ko

## Manageur d'extension




# ExtMan v1.11

L'une des spécificités de l'OS Amiga est l'organisation très "structurée" de ses ressources (Moniteurs, Commodités, Dosdrivers...). Son intérêt n'est plus à démontrer, mais reste un peu long à gérer: ouverture de nombreuses fenêtres, déplacement d'icônes... là je chipote! Toujours est-il qu'Extman se propose de nous faciliter la tâche par l'intermédiaire d'une GUI style "gestionnaire de programme" avec pour chaque ressource une colonne "Active" et une "Sauvegarde". Il est ainsi possible d'activer ou désactiver les ressources que l'on souhaite, le programme se chargeant du déplacement des fichiers. Le programme est entièrement configurable pour le choix des répertoires. L'installation est automatisée grâce à l'installeur d'Amiga International.

+ Facilite l'utilisation du WB.
- Une option Grab'n Drop serait la bienvenu.
Auteur : Alain Martini MailWare :)
Configuration : OS3.0+
Où : util/wb/ExtMan.lha
Taille : 214Ko

## Un convertisseur temps réel

# HappyDT v2.3

HappyDT est un programme qui permet à toute application lisant des fichiers IFF/ILBM (images IFF), de charger n'importe quel format d'images grâce aux datatypes. Ainsi, HappyDT a été testé avec succès sur DPaint IV, Brilliance, Scala, Final Copy II, etc... HappyDT est composé de deux programmes: une commodité et un programme de préférences. Pour qu'une application passe sous le contrôle d'HappyDT, c'est très simple. Il suffit d'ajouter, dans le programme de préférences, le nom de l'application. Il est possible d'afficher une barre d'information sur l'application pour indiquer qu'il "travaille" durant le chargement de JPEG par exemple. Dans la version enregistrée, il est possible de spécifier que certains types d'images ne soient pas convertis. Pour ADPro par exemple. Il gère aussi les fichiers compressés avec XPK.

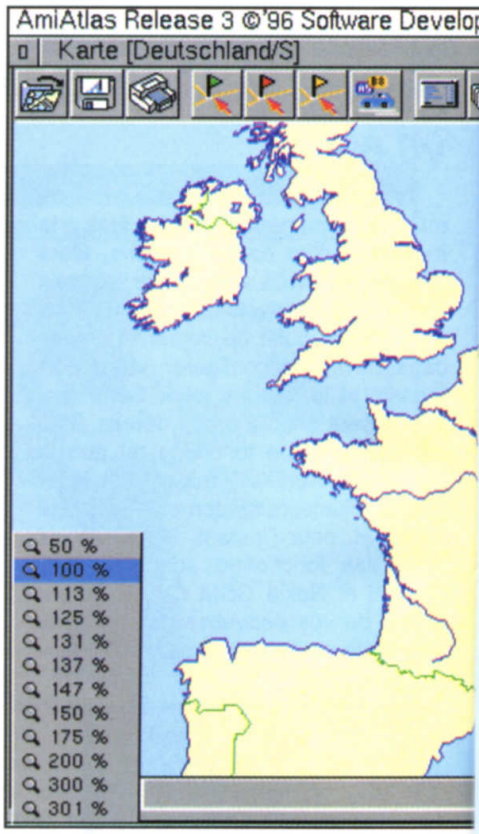
+ Rapide, simple d'utilisation
Auteur : Christophe Sollet
ShareWare : 80FF
Configuration : OS3.0+
Ou : util/cdty/HappyDT.lha
Taille : 72Ko

## Un automate pour compléter vos scripts HTML

# AddImageSize

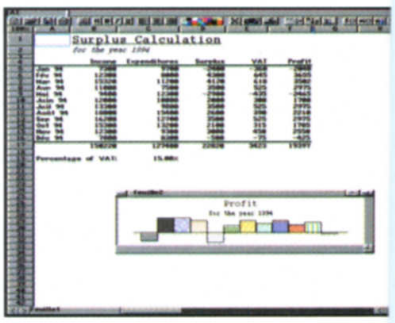
Entre autres bizarreries du HTML, les images dont on ne spécifie pas la taille perturbent parfois la mise en page. Donc, plutôt que de faire ce travail "à la main" (charger l'image dans un soft quelconque pour en connaître la dimension), on peut utiliser AddImageSize. Il explore votre script HTML, repère les insertions d'image (IMG) et si rien n'est précisé, ajoute longueur et largeur. AddImageSize fonctionne sous Shell, mais rien ne vous empêche d'en faire un Dock sous ToolManager ou un script ARexx pour votre éditeur habituel.

+ Toujours utile.
- Pas de GUI (est-ce grave ?)
Auteur. Vex, de chez 'Shoah'.
FreeWare. (oK)
Configuration : OS2.1+
où:text/hyper/AddImageSize.lha
Taille: 750Ko




# Am

**Urban Müller commence le read me.guide du CD Aminet 19 en ces termes: "Je suis dépassé, l'Amine croît tellement vite qu'il faudrai deux CD par mois..." Il s'excuse ainsi des quelques 700Mo qui n'on pas pu prendre place dans cette version n°19 de l'Aminet CD. Il nous promet de les inclure dans le pro chain Aminet Set. L'Aminet CD reste fidèle à lui même: outre les derniers chargements de la base FTP, on retrouve deux versions complètes de logiciels commer ciaux, dont voici un bref aperçu.**



# net 19

## Les versions commerciales

### Cando2.51

Ce logiciel de programmation n'est plus à présenter. Apparu en 1989, il reste l'un des langages de programmation de l'Amiga le plus facilement accessible. Il est basé sur une interface graphique très conviviale, peu de lignes de code sont à taper! ;) La mise à jour vers la version 3.0 est disponible au prix de 250DM (documentation de 800 pages incluse.).

### AmiAtlas Pro 1.3

AmiAtlas est certainement moins connu, puisqu'il s'agit d'un programme allemand non encore francisé. Cette version n'a que peu d'intérêt pour nous, car, outre les menus et textes en allemand, elle ne propose que la carte d'Allemagne. :( Par contre, il semble très prometteur. Il reprend en quelque sorte le principe de fonctionnement de Autoroute express sur PC. Il offre de nombreuses informations sur les villes, routes, hôtels, ... d'un pays. La version 3 avec la carte de France est disponible au prix de 104DM.

### Répertoire Biz

En vrac, on trouve une nouvelle version de Burn it demo v1.21 et Ax v1.01, la base de données dédiée à l'Aminet, qui grâce aux fichiers index de chaque CD permet de regrouper l'ensemble des informations contenues dans les CD Aminet. Au passage TurboCalc prend du grade avec une fonction de zoom à l'affichage, et Haage et Partner nous gratifient de nombreux patches et modules pour ArtEffect et StormC.

## Les DPs

### Les communicants!

Toujours très productif, Internet oblige, ce répertoire comblera le plus grand nombre! On peut ainsi accéder à FFNews v1.56 un client news assez complet, Webdesign v1.4c pour créer plus facilement ces pages Web et de nombreux patches pour agrémenter AmiIRC.

### Le coin des développeurs

Toujours assez peu fourni, le répertoire Dev nous offre tout de même de quoi nous divertir les méninges. On y trouve entre autre, une collection d'exemples d'algorithmes très instructif pour le débutant, le compilateur FreeWare vbcc v0.5; ou encore ahidev v4.0, pour les programmeurs musiciens.

### Un peu de documentation

Il paraît que ça ne fait jamais de mal! Alors je vous propose ARexx Beginner v2.6, un guide d'initiation à ARexx bien pensé, dont le seul défaut est d'être en anglais. On peut aussi profiter du très complet A1200 hardware guide qui répondra à la plupart de vos questions sur l'architecture de votre 1200.

### Des jeux?

Qui à dit qu'il n'y avait plus de jeux sur miga? Cette version 19 de l'Aminet est là pour nous prouver le contraire! De nombreuses préversions de jeux sont disponibles. Au passage, je vous propose de jeter un coup d'oeil sur Genetic Species 3D, Alien F1, KangFu demo, ou encore Trapped, qui dans cette deuxième version, est méconnaissable, texture très bien choisie, moteur 3D plus précis, gestion des reflets des éclairages...

### Un peu de détente

Un écran de 1M, une chaîne de 200 Watts et un petit miga, vous voila prêt pour apprécier les dernières productions de la scène Amiga. On trouve sur ce CD quelques unes des meilleures démos de cette année. Je ne peux que vous conseiller The Sign de Scoopex, Exit Planet Dust de Artwork ou encore Deus ExMachina de Limited Edition plus de nombreuses autres très intéressantes!

### Répertoire GFX :

Pour les heureux possesseurs de cartes graphiques, on trouve de nombreux utilitaires, dont entre autre Picasso96 v1.16 et CyberGraphics v2.23. On retrouve aussi de nouvelles versions des logiciels graphiques de l'Amiga: WildFire v2.94 (Ed: voir l'article de Jac Pourtant, dans ce numéro), QT v1.4, CyberAVI v1.9, XingPlay, GostScript v4.03 (le meilleur interpréteur postcript de l'Amiga, dont Ed: recherche un test)...

### Le coin du bidouilleur

Ce répertoire, en général le plus petit du CD, recèle souvent des petits trésors, et ce CD n'est pas une exception: il nous propose ainsi CnetDevice le driver pour cartes ethernet PCMCIA venant du monde PC, ou encore B1220+4Mo, qui explique comment brancher une barrette SIMM sur sa Blizzard 1220!

### Le musico

Encore de nombreuses mises à jour des logiciels phares de l'Amiga, au hasard, DigiBoosterPro v2.0Pro, Ahi User v4, HippoPlayer v2.39 ou MpegA v2.4. En deux mots, il ne reste plus qu'à brancher la chaîne hi-fi.

### Système extensions...

On retrouve ici, toujours autant de patches, de nouvelles commandes pour améliorer le Workbench. La page ne suffirait pas à tous les énumérer :) , mais on peut au passage noter MultiCX v2.71, Blitzkick v1.9 ou ScreenTab v3.2 ... Faites votre choix!

### Conclusion

Comment fait-il, Urban Müller, pour gérer tout ça? Une nouvelle fois, ce CD Aminet reste l'un des meilleurs moyens pour rafraîchir son disque dur. Je ne peux que vous conseiller cet achat! Vous aurez en prime de nombreux modules de musique et images. Dépêchez-vous, l'Aminet 20 est déjà sorti (fin août)!

**Contenu du CD**
Voilà un GigaOctet de données à domicile!

**Par répertoire, cela donne** :

| | | |
|---|---|---|
| **biz** | 30Mo | Logiciels de travail |
| **comm** | 36Mo | Communications |
| **demos** | 142Mo | Démos |
| **dev** | 19Mo | Programmation |
| **disk** | 7Mo | Disque et utilitaires disques |
| **docs** | 27Mo | Documentation |
| **game** | 115Mo | Jeux |
| **gfx** | 70Mo | Logiciels de graphisme |
| **hard** | 3Mo | Hardware |
| **misc** | 25Mo | Divers |
| **mods** | 149Mo | Modules de musique |
| **mus** | 14Mo | Logiciels de musiques |
| **pix** | 239Mo | Images |
| **text** | 14Mo | Logiciels de traitement de texte |
| **util** | 37Mo | Utilitaires système |

# Techno + Amiga = Boom!

**La techno et l' Amiga ont sensiblement le même âge, partagent le même goût pour l' image et le son, et éprouvent tous les deux quelques difficultés à se faire admettre par les pouvoirs/standards en place. Ils ont également en commun un esprit communautaire très marqué. Il était donc (techno) logique que l'association de ces deux phénomènes soit riche en événements artistiques.**

Dès l'apparition de l'Amiga, des graphistes et vidéastes pas toujours très fortunés se sont emparés de cette machine surdouée en animation, idéale pour faire gesticuler des petits monstres colorés, cycler des couleurs, faire de la peinture électronique animée ou du dessin animé différent. De l'underground le plus profond à MTV, le bruit s'est vite répandu que Commodore avait sorti un computer magique. En France, on voit paraître des cassettes vidéo comme Pixels Party ou Trashcan, précurseurs de ce que seront peu après les visuels techno. On y trouve par exemple **Jérôme Lefdup** qu'on reverra plus tard sur Canal + comme réalisateur de L'oeil du Cyclone, géniale émission hebdomadaire dont un des génériques a été en partie réalisé sur Amiga (Farrah) et primé à Imagina.

Au début des années 90, c'est la Rave-olution, et pour de nombreux amigaïstes, l' occasion de mixer et projeter en public démos et animations "maison". Des cassettes vidéo compilant ces images sur des mix techno sont éditées. Parmi les plus connues, citons la série des X MIX où l' on découvre **Moonee** ou **Tobias Richter** (X mix 2). En France, le collectif **Motion Byte** qui travaille sur Amiga 4000, met en images (psychédéliques) un mix trance goa de Serge (Total Eclipse) sur la cassette Hypnotic trance. D'autres créateurs de visuels comme **Aztek**, **Eye stim**, **Blacky/OQP** ou **D point** utilisent intensivement l' Amiga.

Sur Internet, l'Amiga est, on le sait, très présent. On y trouve par conséquent quelques projets techno très intéressants. Le plus remarquable est sans doute le site web du collectif **Kanyar**, entièrement réalisé sur Amiga par **Marc Gouttebroze**. Chez nos voisins germains, le site **HousePool** est, lui, réalisé partiellement sur Amiga. Un peu moins techno mais très ,hum, cyber, le site web du magazine Wired -Hotwired- serait, d'après Jim Taylor (Gateway 2000) lui aussi réalisé sur Amiga!

Sur les sites FTP Aminet, chaque jour voit paraître de nouveaux modules trance, house, ambient, hardcore ou jungle, dont certains mériteraient largement une édition CD ou vinyl. Toujours sur aminet FTP, jetez un oeil sur **Technovision** (docs/misc), une introduction à la galaxie techno tournant sur Scala (également disponible sur Aminet CD 15 ou le CD AmigaNews '95) préversion d' un CDROM en cours de création, et réalisée par l' auteur de ces lignes.

Pour ce qui est du domaine musical, il faut bien reconnaître que c' est l' **Atari** qui a rallié les suffrages techno, les ingénieurs ayant eu la bonne idée d' y intégrer une interface midi en standard (je vous laisse imaginer le destin de l'Amiga si Commodore en avait fait autant ...). A ce sujet, il semble que l'Atari vive actuellement de nouveaux soubresauts avec l'apparition de machines plus puissantes (68040/60+DSP), preuve supplémentaire que la résistance s'organise. Malgré tout, une floppée de musiciens technoïdes utilisent l' Amiga, lequel finalement ne souffre que de l'absence de Cubase. Parmi les plus connus ou les plus actifs de ces musiciens citons ***Lagon*** (1200 + Octamed+Clarity), ***Noise*** (1200 + Octamed), ***U-Bald*** (1200 + Protracker), ***Goons*** (1200 + Soundstudio), ***Blue silence*** (1200 + Barsnpipes), ***Cosmic waves*** (1200 + barsnpipes + aura), ***J point*** (1200), ***FKY*** (1200 + octamed), ***A kick*** (600 + Octamed), ***Jerkar*** (500 + Protrack), ***Diskdur*** (500 + Protrack), ***Amiga shock force***, ***Atomic compressor***, ***Elohys, Neophyte***. Le couple Octamed/ Protracker reste, on le voit, toujours très prisé, notamment dans la mouvance Hardcore/Gabber. Bars'n'Pipes, étrange mais excellent logiciel -quoiqu'un peu vieillot- reste cependant la meilleure solution en configuration midi. On s'aperçoit aussi que les 500 sont encore là ! (Bon, d'accord le débat "PC contre Amiga" commence à être un peu lassant mais qui compose aujourd' hui sur un 286 ?). Autre constatation, l' Amiga, en tant que machine alternative (underground ?) est très présent dans le milieu techno non commercial.

Pour finir, et à l' attention des fans de TB303, sachez qu'un émulateur de 303 est dispo sur Aminet et bien qu'un peu lent, il permet la création de sons très ...303. A suivre car une version temps réel est en cours...

**Christian Dezert**
chridez@club-internet.fr

**Kanyar:** www.imaginet.fr/kanyar/index.html
Housepool: www.turntable.de/housepoolTB 303: www.teknet.ch/tb303.htm
**Lagon:** "Pour Noise" (Radikal groov) "Amiga tools industry Vol. 1&2" (Provision rcds)
**Noise:** "From A1200" (Radikal groov) "Amiga tools industry vol. 1&2" (Provision rcds)
**Blue Silence/DMA:** "DMA" (Transpact)
**Elohys :** "Cykliq break" (Radikal groov)

DOSSIER AMIGA SCI-FI

Tcherno

# L'Amiga en pleine Science-Fiction

La maison d'ailleurs

Alien, le retour

## Episode 1: la Maison d'Ailleurs

**Yverdon-les-bains, ville spatiale faisant partie du système "S-U-I-C-E". C'est dans cette mégapole que se situe "La Maison d'Ailleurs". La preuve est désormais faite que l'Amiga a un futur, puisqu'il s'agit en fait du musée de la Science-Fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires!**

La Maison d'Ailleurs est une curiosité vraiment à part, créée le 1er Mai 1976 par un français, Pierre Versins. Elle a malheureusement dû être fermée pendant quelque temps pour manque de locaux.

Le bâtiment actuel est situé en face du château de la ville, un superbe endroit. On pourrait tout d'abord se croire dans un endroit médiéval, mais, dès que l'on passe la porte du musée, c'est le choc! On entre dans un univers complètement différent de nos habitudes (et pour cause!). L'environnement est admirablement bien soigné et tout y est, des maquettes de monstres aux vaisseaux spatiaux, en passant par le nom des salles en langage extraterrestre!

On peut, si on le désire, s'amuser sur des bornes interactives, qui, soit nous font découvrir des moments forts de la Science Fiction, soit nous invitent à répondre à des questions (parfois piégées). On arrive au coeur du sujet: toute la partie interactive est conçue et réalisée sur Amiga. Pour les bornes, sachez qu'il y en a quatre en tout, trois sur A3000 et une sur A2000.

Bien sûr, il faut quelqu'un pour s'en occuper et concevoir les présentations, et cet "homme à tout faire" de la Maison d'Ailleurs se nomme Olivier Aeby. Il est très doué et fait un travail fantastique.

Mais revenons un instant sur le musée lui-même: il faut savoir que l'on peut y trouver une bibliothèque de 50000 ouvrages, dont les "Pulps", des revues de science-fiction qui datent de 1926-1955 environ, qui ont fait, durant l'été, l'objetd'une exposition. Cette bibliothèque est un vrai trésor. Même des universités américaines envoient leurs spécialistes fouiller dans cette superbe collection. Si vous aimez la SF, sachez que La Maison d'Ailleurs compte parmi ses curiosités,la magnifique et étrange salle "Giger", qui accueille rien de moins qu'une splendide tête d'alien articulée et grandeur nature, qui a servi au tournage du film"Alien"! Une autre pièce maîtresse de cette salle est le Trône où le Baron Harkonnen aurait dû s'asseoir lors du tournage de la suite de "Dune", qui n'a jamaisété réalisée. La Science Fiction existerait-elle sans soucoupe volante? Et que j't'en fabrique une superbe et grandeur nature (ou presque). En accédant à la cabine, vous avez le petit bonjour d'un Alien grandeur nature (celui-là même qui aservi lors du tournage du premier film de la trilogie). Il n'est pas arrivé de chez Giger avec cet engin, mais sur le dos d'Olivier (imaginez la tête des quidams)!

Un petit voyage?

Une fois dans la cabine, vous pourrez visionner des petits films d'animations en images de synthèse orientés "IMAGINA". Tout est splendide ici!

Pour créer les présentations vidéos, Olivier dispose de son Amiga 40000 0/40 à 25Mhz, du logiciel Scala MM300, d'AmigaVision et bien sûr d'un équipement vidéo pro (JVC) ainsi que d'une caméra. Il a donc une bonne configuration, adaptée auxbesoins de la Maison d'Ailleurs. Et maintenant, laissons parler le spécialiste...

Olivier Aeby

## Episode 2: L'interview

Une période de grand trouble est survenue sur la galaxie, mais Olivier, seigneur de la confrérie des "sith à visiter", a parlé. Depuis ce jour, grâce à la force, l'espoir d'une réponse est revenu dans l'esprit des lecteurs rebelles de l'alliance "ANews".

**Tcherno(Tc):** Bonjour! Tu as conçu une présentation vidéo pour l'expo "Pulp's stories" de la Maison d'Ailleurs. Peux-tu nous parler de ce musée de la science fiction et de l'expo qui y a eu lieu?

**Olivier(O):** L'exposition que l'on a verni le 27 Juin était une présentation des"Pulps", qui sont des revues de science-fiction qui datent de 1926-1955 environ, d'où sont issus 2001, l'Odyssée de l'Espace de Clark, Asimov, un auteur connu,et Frank Herbert. L'idée était de présenter une centaine de reproductions des couvertures, qui sont toujours assez criardes en style kitch, avec souvent un monstre globuleux qui attaque une belle héroïne sauvée par un grand et fort aventurier. Mais l'inverse est aussi possible (rire)! Voilà donc un peu le style des pulps.

**Tc:** Peux-tu nous dire en deux mots en quoi consiste ton travail, et quel était le but de cette présentation vidéo?

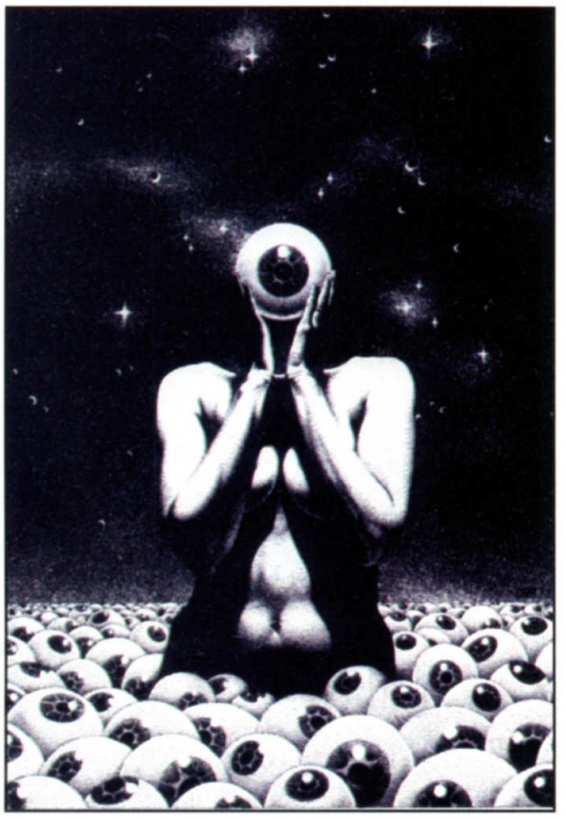
**O:** Historiquement, il faut savoir qu'en décembre 95, la Maison d'Ailleurs a subi une grave crise, 70% du budget a été coupé. Moi je travaillais à 100% ici comme technicien. J'étais également chargé de répertorier notre inventaire, et ce travail était fait grâce à l'aide d'une base de données du DP, sur Amiga. Normalement, la Maison d'Ailleurs aurait dû fermer entre mai et août. J'ai proposé qu'aulieu de fermer le musée pendant cette période on présente une expo sur quelques éléments parmi les 50 000 que compte la collection Versins, avec des Amis de la Maison d'Ailleurs, une association qui nous aide depuis qu'il n'y a plus de conservateur.

**Tc:** Ton "arsenal" se compose d'un Amiga 4000/040 25mhz équipé d'un controleur SCSI GVP, d'un disque de 2 GB, d'une carte IV24 plus splitter, du materiel vidéo JVC, et des logiciels Scala MM300, AmigaVision, et PPaint 6.4 qui a remplacé DPaint IV. As-tu essayé d'autres machines avant l'Amiga, PéCé ou Mac?

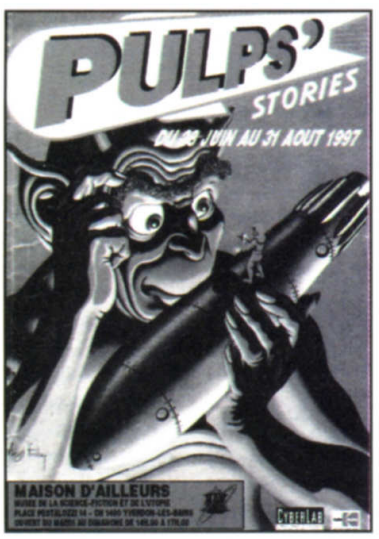
**O:** Personnellement non , j'ai eu un cheminement informatique assez grand mais je n'ai jamais eu de PC ou de Mac. Pourtant, j'ai commencé tôt. A l'âge de 12 ansje livrais des radios pour les médecins et des fleurs pour les fleuristes; aveccet argent de poche je me suis acheté un Oric 1 sur lequel on s'amusait bien avec le basic. A l'époque, il y avait le magazine Hebdogiciel, avec un programme chaque semaine. Et on tapait avec le Basic Microsoft; on voit où ils ont commencé...

Puis, j'ai monté mon Oric en Oric Atmos, acheté un C64 comme beaucoup de gens, puis deux C64 reliés par un câble pour un peu plus de pêche, et j'obtenais 128 kde mémoire ;). Dans la famille des ancêtres, il y a encore eu un MsxII. On en vient enfin à l'Amiga 500 que j'ai possédé pendant longtemps, l'A2000 et enfin unA4000/040 que j'ai pu acquérir d'occasion auprès d'un ami qui l'avait acheté sans savoir vraiment ce qu'était l'informatique. Il était équipé d'une IV24, qui est une bonne carte graphique et vidéo. A l'époque, elle valait quand même 2 ou 3000 Francs suisse! Elle est de très bonne qualité, c'est du bon matos. Ici au musée on utilise un 6100 Mac pour la bureautique. Mais les bornes interactives (Quizz) sont équipées Amiga et les présentations vidéo sont réalisées sur cette même machine.

**Tc:** Es-tu satisfait de l'Amiga?



**O:** Oui parce que la Maison d'Ailleurs avait peu de moyens, et la meilleure solution vidéo à moindre coût, c'est l'Amiga. Après, ça monte tout de suite dans des"machines faramineuses". Alors oui, satisfait. On n'est jamais tombé en panne au niveau des A3000 et du A2000. Juste une fois, une alimentation a grillé, mais c'est tout, malgré qu'ils tournent depuis 1990 5 à 6 heures par jour à chaque expo!




**Tc:** Et tu n'as jamais eu de difficultés pour trouver des softs ou des extensions?

**O:** Disons qu'au début je me fournissais chez MixeImage, ensuite chez Baronni, puis j'ai dû aller jusqu'à Bienne. Malheureusement, ils ont tous disparu. Autrement pour le musée, on n'avait pratiquement pas de budget d'acquisition et on en aencore moins maintenant. Je marchais avec les anciennes versions parues dans les magazines, et puis à la débrouille, quoi.

Tc: Que penses-tu de la situation de l'Amiga en Suisse, et pour toi, le rachat par Gateway2000 est-il une bonne chose? Vas-tu continuer sur Amiga ou passer surPC?

**O:** La situation est la même qu'ailleurs dans le monde. Tout le monde sait que l'Amiga est une machine géniale, surtout au niveau de l'OS et du multitâche. Sur moins d'un méga on tourne très bien face à Windoze, depuis très longtemps. Le problème maintenant, c'est que le hardware n'est plus vraiment développé et on prend un retard technologique terrible. Alors, ils ont intérêt à se "magner" un peu, chez Gateway 2000. Je ne me fais plus de faux espoirs, je croyais en Escom je pensais qu'ils allaient avoir la bonne idée de mettre au point une machine qui serait compatible entre PC et Amiga, un peu comme Siamese. Une plateforme qui permettrait de s'ouvrir sur d'autres bécanes style PC ou Mac, pour permettre aux fidèles de l'Amiga de ne pas lâcher leur machine et aux autres de découvrir l'Amiga. Et les développeurs pourraient ainsi s'activer vraiment. Moi je tiens à rester sur Amiga, mais si la situation devient telle que l'on ne trouve plus rien surle marché et que j'ai une grosse panne ou qu'il n'y ait vraiment plus rien, surtout au niveau vidéo et graphique, je serais obligé de passer sur une autre machine. Il n'y a pas de miracle..."

La Maison d'Ailleurs est le seul musée de la Science Fiction en Europe et probablement dans le monde!

**Prochaine Expo:** *"Images De Tolkien"* de John Howe du 20 septembre au 19 octobre et du 19 novembre au 28 décembre, ett aussi à Sierre du 24 octobre au 16 novembre dans le cadre de la manifestation "Rencontre Tolkien: L'Epée d'Eowyn" (rens. ++41 (0)27 455 90 43 )

John Howe restera cependant l'hôte de la maison d'Ailleurs en présentant du 21 octobre au 16 novembre 1997: *"Ecailles, ailes, griffes & feu"*. Illustrations originales du livre DRAGONS d'Anne McCaffrey paru aux éditions Casterman. - A voir absolument.

**MAISON D'AILLEURS**, musée de la Science Fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires Case postale 3181 1401 Yverdon-les-Bains Suisse (CH) -
**Téléphone:** +41(0)24 425 64 38 -
**PAGE INTERNET:**
http://www.cyberlab.ch/ailleurs

**Tcherno (Thierry Rey)**
**www.mygale.org/00/tcherno**

Ovni dans "Hidden Truth"

Le supernaturel dans "The Epic Interactive CD..."

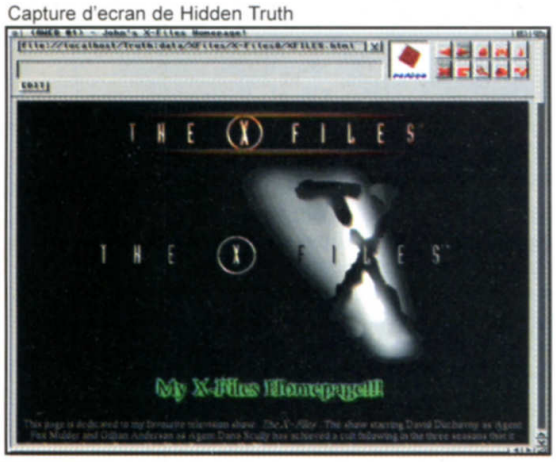
Capture d'ecran de Hidden Truth

# Activité Paranormale sur Amiga

**N'essayez pas de régler votre monitor, nous avons le contrôle des horizontaux et des verticaux, nous pouvons vous permettre de franchir les limites du computable ou transformer à notre guise votre Amiga en insondable énigme technologique ...**

Les deux premiers CDs que je vous présente ce mois-ci pourraient arriver droit d'outre-espace, mais ne viennent en fait que d'outre-Manche (enfin je crois.?!).Apparemment semblables, puisque traitant tous deux des phénomènes paranormaux qui hantent actuellement nos magazines et écrans, "The Epic Interactive Encyclopedia of the Paranormal" et "The Hidden Truth" différent pourtant à bien des égards, aussi bien du point de vue du contenant que du contenu, et ne manquent pas d'inspirer quelques réflexions sur le phénomène, beaucoup plus terre-à-terre, connu sous le nom de *multimedia*.

Capture d'ecran de Hidden Truth




D'abord, comme leurs noms le laissent supposer, ces deux produits sont entièrement en anglais. On pourrait s'en offusquer, comme il est de bon ton de le faire au pays de l'exception culturelle, mais les centaines de méga-octets de texte accumulés sur ces CDs exigeraient des mois, voire des années de traduction qui ne pourrait être que le fait de passionnés du genre. Apprendre l'anglais semble donc la seule parade à l'éventuelle "exclusion" d'une certaine forme de culture, mais là, je m'égare !..

## The Epic Interactive Encyclopedia of the Paranormal

### Stonehenge

*The Epic Interactive Encyclopedia of the Paranormal* nous est proposé par **Epic Marketing** à qui l'on doit déjà *The Epic Collection* volumes 1,2 et 3 (voir description plus bas) et *The Epic Interactive Encyclopedia*.

La pochette arbore une silhouette du site prehistorique de Stonehenge dans le sud ouest de l'Angleterre, survolée par une soucoupe que l'on imagine peuplée d'êtres étranges venus certainement inspecter l'entretien des lieux. Sur l'arrière de la boite on peut lire : "*Un nouveau titre multimedia Amiga présentant des centaines d'articles couvrant tout des OVNIs aux créatures sous-marines, torsion decuillères, fantômes, extra-terrestres et bien d'autres choses encore*". J'ouvre donc, impatient et intrigué, l'icône du CD.

Trois choix s'offrent : "Start!", "Important!" et "AMICDFS-Install"(?). Un clic sur "Important!" et une reproduction de la pochette apparaît en fond d'un texte défilant qui nous avertit que le contenu du CD-ROM à été puisé à diverses sources, dont Internet, que beaucoup des photos ont étés scannées à partir d'originaux flous et sont donc flous, qu'une bonne lecture du CD pourrait nécessiter l'installation d'AMICDFS (je me disais aussi...) et que les producteurs déclinent toute responsabilité quant à la véracité des faits relatés, mais nous, on sait bien que la vérité est ailleurs !

### Croisons les doigts... aie!

Je croise donc les doigts et appuis, perplexe, sur "Start!". Le premier phénomène paranormal ne tarde pas à se manifester sous forme d'un impression-

Capture ecran de "The Epic Interactive CD..."

UFOs & ALIENS

The military & Ros

Index

Sample

Images

Film

Search

Synopsis

described a personal encounter to me. When someone close to you or someone for whom you have a great deal of respect for or would otherwise consider to be very trustworthy tells you of an encounter of this nature, you are left with only two basic choices. Either you have to change your entire belief system and embrace what they have told you as truth or you have to believe that this person you have entrusted does not warrant the trust you have placed in them, or worse yet, they are crazy.

Before seeing this with my own eyes, I always took reports of this nature with more than one grain of salt. I always wrote off other sightings as people looking for publicity or simply not aware of the possible illusions associated with night vision. Basically, (real original here) I would not have believed it had I not seen it with my own two eyes.

nant "Guru" que rien ne semble expliquer ... Je ne vous ferais pas ici une liste des cérémonies (changement de librairies, de kickstarts, installation d'AMICDFS etc...) auxquelles j'ai du me livrer pour essayer d'exorciser ce mauvais sort. Certaines modifications permettaient d'ouvrir l'écran principal mais pas de visualiser les animations, d'autres m'épargnaient le veto du terrible "Guru", mais n'aboutissaient qu'à des messages d'erreur ou l'affolement désordonné de l'affichage.

Par acquis de conscience, juste avant d'aller consulter une voyante, j'ai booté à partir d'un "Ram-Disk" virtuel ou j'avais préalablement copié les disquettes originaux du Workbench et le minimum pour faire marcher le lecteur de CD. Eh bien oui, c'était aussi simple que ça ! S'il est vrai qu'un Amiga n'est que rarement configuré de façon "standard", et le mien n'échappe pas à la règle, je me surprends à imaginer avec effroi un futur environnement, façonné à l'emporte-pièce, qui nous réduirait à l'état de consommateurs passifs et soumis aux seules lois édictées par, voyons..., des espèces d'envahisseurs par exemple !

## OVNIs et Aliens

Le premier écran de l'encyclopédie propose un choix entre sept sujets de base :"OVNIs et Aliens", "Force de l'Esprit sur la Matière", "Fantômes et Esprits", "Mysticisme", "Mythes et Légendes", "Espèces Etranges" et "Faits Inexpliqués" (comme si le reste l'était ?). On peut aussi visionner au choix deux séquences vidéo-sonores d'excellente qualité qui montrent et commentent quelques-uns des sujets vedettes du CD, ou encore, regarder un petit générique qui nous présente les noms et les niveaux d'intervention des auteurs.

Je choisis au hasard OVNIs et Aliens et une voix, à mi-chemin entre le comique et l'épouvantable, déclame "UFOSSS AAND ALIENNNNS" pendant que s'ouvre le menu principal. Ici, deux choix : The Expérience ou The Information. Le premier résume, sous forme de vidéo d'une qualité toujours très convenable, les grandes lignes de la rubrique, l'autre ouvre ce que l'on pourrait appeler le "browser". Celui-ci se présente comme un tableau de bord truffé de boutons et fenêtres permettantde visualiser les images et animations, écouter les enregistrements, consulter

l'index des sujets traités et en choisir un, faire une recherche par "mot-clé", lire le texte en petit ou agrandi pour les plus myopes (Ed: un très bon point), ou l'imprimer pour le consommer plus tard.

## Encyclopédique

L'organisation des informations est, comme on l'aura deviné, de nature encyclopédique. L'étendu des sujets est vaste et leur traitement sans état d'âme particulier. On apprend des choses aussi variées que la courte existence d'une assurance qui indemnisait les victimes d'enlèvements par les extra-terrestres

jusqu'à cequ'en 1996 le gouvernement américain l'invalide prétextant qu'il n'existait officiellement ni "Aliens" ni "Ovnis", ou, chemin faisant, que des asiatiques auraient autrefois capturé des "Yétis" en les appâtant avec des liqueurs fermentées qu'ils s'empressaient de boire avant de sombrer dans une douce et docile léthargie!

Toutes les plus célébres histoires, telles l'affaire de "Roswell", la légende du "Loch Ness" les descriptions de pouvoirs surnaturels, genre "Uri Geller", sont bien sûr répertoriées et toutes sortes de bizarreries comme les combustions humaines spontanées, l'observation de pierres qui se déplacent sur des centaines demètres dans les sables du "Désert de la Mort" ne sont qu'un aperçu des sujets dont ce CD regorge. On trouve même des leçons de divination par l'interprétation des "symboles runiques" ou tout simplement par le biais d'un jeu de cartes ordinaire. Un glossaire des stars de la mythologie antique fût-elle gréco-romaine, hindoue, égyptienne ou teutonique, voire quelques conseils et techniques pour se projeter dans le plan astral (quand on a un moment) parachèvent une exploration pour le moins dépaysante.

Ce CD n'est pas destiné aux spécialistes, mais présente plutôt de façon didactique, logique, et visuellement attractive, un tableau assez circonspect des questions et mystères qui résistent encore à la science moderne (mais pas un mot sur l'avenir de L'Amiga...).

Stone Henge (The Epic Interactive CD...)

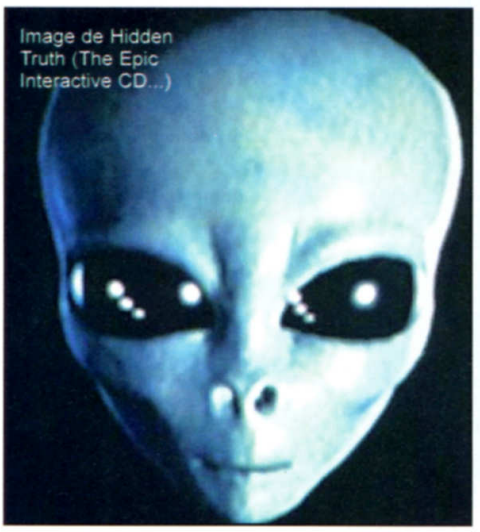
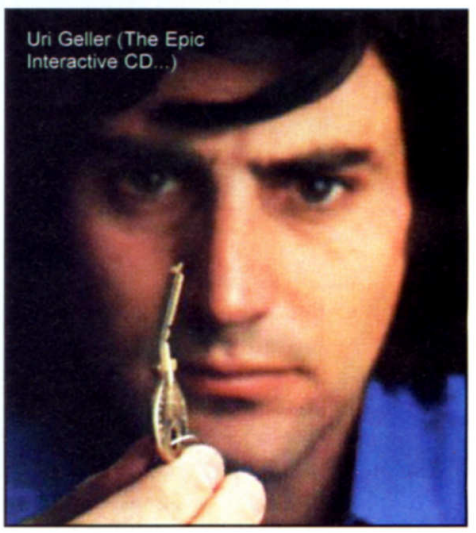


Image de Hidden Truth (The Epic Interactive CD...)


Uri Geller (The Epic Interactive CD...)

## The Hidden Truth

### Curiosités du Web

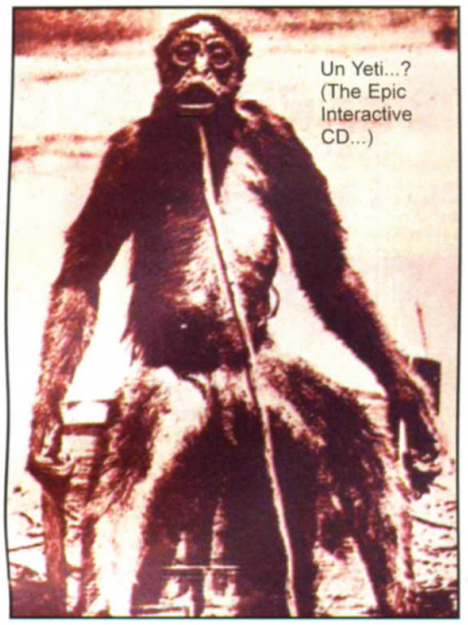
The Hidden Truth (la Vérité Cachée en français) a été concocté par "Sadeness Software" également responsable de "Women of the Web" et "The Aga Experience" volumes 1,2 et 3 (voir description plus bas). Il semblerait que "Sadeness Software" soit assez engagé dans l'évolution du "Web" et ce CD est en fait une compilation de sites extraits de celui-ci et réorganisés en collaboration avec certains desauteurs originaux.

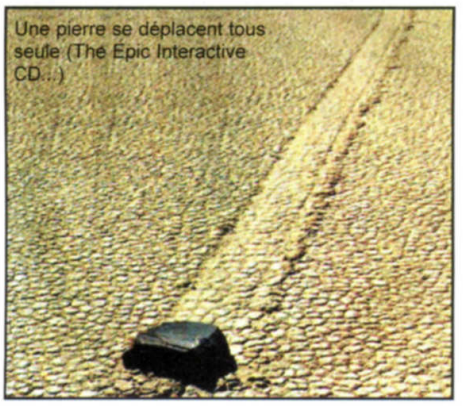
Techniquement, la visualisation du CD se fait par le biais de n'importe quel "Web Browser" tel que IBrowse, AWeb, Voyageur ou même Netscape ou Explorer sur PC ou Mac. Autant dire qu'ici nous avons à faire à un produit "multimedia/multiplateforme" construit dans les règles de l'art. Tout est là, y compris de nombreux scripts Java auxquels nous n'avons pas encore aisément accès sur Amiga, mais ça n'est plus qu'une affaire de peu de temps si l'on en croit les annonces concernant Moka, Merapi ou Kaffe. Il n'est pas du tout nécessaire de pouvoir interpréter ces scripts pour profiter pleinement du contenu du CD puisque, comme il se doit,Java n'est implémenté que comme une alternative ou un complément au HTML standard et cohabite sereinement avec ce dernier. Si vous n'êtes pas encore équipé d'un browser, deux versions de Aweb sont fournis dans le tiroir "Amiga" avec des scripts d'installation pour petite ou moins petite configuration. Sont également présents des "datatypes" et "viewers externes" recommandés pour visualiser les nombreuses images et vidéos et écouter les musiques et sons de voix qui viennent corroborer cette "Vérité Cachée".

### Maîtres et skeptics

Ici, à l'instar du "Web" dont elle est tirée, l'information est dense, variée, quelque peu désordonnée et hautement polémique. Les prophéties des maîtres du "New Age" côtoient allègrement le dictionnaire des "Skeptics" qui démontent par ordre alphabétique tous les mécanismes susceptibles d'induire le trop crédule en erreur. Des révélations, toutes plus fiables les unes que les autres, concernant nombre de conspirations, complots et autres sources de paranoïa ordinaire, se contredisent ou se confortent les uns les autres pendant que les extra-terrestres prennent insidieusement le pouvoir aux dires des plus avisés (et nous, on s'amuse avec nos Amiga !..).

Contrairement à l'encyclopédie, l'organisation des sujets est purement suggestive puisque l'on peut, par le biais des "liens", se retrouver n'importe où dans l'arborescence (ou même dans le "Web" si on est connecté) en étant parti de n'importe où ailleurs. Les propositions de base sont au nombre de six : (je traduis) "Informations sur les OVNIs", "Information sur le Paranormal", "Science Fiction", "Curiosités Humaines", "Couvertures Gouvernementales" et "Espace". On trouvera, par exemple, dans "Curiosités Humaines" des documents sur "Adolph Hitler" et "Jack l'éventreur" (humains pour le moins curieux, certes !), mais c'est en explorant "Informations sur le Paranormal" que l'on tombera sur le "Bigfoot", ce mi-homme mi-singe qui pose pour les photographes dans les forêts du Nord-Ouest américain. Cette classification serait plutôt déroutante si on ne disposait pas d'un index qui permet de trouver le "Bigfoot" dans "B" et "Hitler" dans "H", mais heureusement, on en dispose aussi !


Un Yeti...? (The Epic Interactive CD...)


Une pierre se déplacent tous seule (The Epic Interactive CD...)

## De JFK aux X-Files

Les sujets sont tous traités par des spécialistes et/ou fanatiques du domaine concerné et nombre d'événements, relevant plutôt du secret d'état que du paranormal, comme l'assassinat de "JFK" où la mort apparemment suspecte de "Curt Cobain" sont documentés et analysés. On pourra à loisir se payer un tour guidé, abondamment illustré, du système solaire ou apprendre tout sur les "Xfiles" ou le tournage de "Independence Day". Une galerie très soignée consacrée à "H.R Giger", artiste et illustrateur de grand talent connu pour avoir dessiné les décors du film "Alien", est aussi à découvrir ou à redécouvrir.

Ce CD est moins un glossaire qu'une sorte de manifeste. Très dans "l'air du temps", il représente non seulement une mine de renseignements et points de vue surtous les mystères les plus brûlants du moment, mais aussi un exemple assez complet d'écriture humainement décryptible de sites interactifs pour qui voudrait s'initier ou se perfectionner dans ce domaine.

## The Epic Collection vol. 3

Pendant que ma machine survit encore positivement aux influences occultes, je vous présente deux autres CDs produits par les mêmes éditeurs que les précédents.

The Epic Collection Volume 3 et The Aga Experience Volume 3, respectivement produits par Epic Marketing et Sadness Software, sont des compilations de DPs et sharewares comme il en existe beaucoup dans l'univers Amiga. L'incontestable référence dans ce domaine est sans aucun doute Aminet, symbole de la passion qui nous anime envers et contre le scabreux, la Caverne d'Ali Baba version virtuelle !

Toute tentative d'exploiter commercialement cette corne d'abondance qu'est le DP/Shareware sur Amiga ne peut encore se justifier que si une sélection délibérée et une présentation pertinente de ces trésors ont été solidement étudiées. Je le dis comme je le pense, le rapport quantité/prix n'est franchement plus un argument lucide. C'est donc fort de cette conviction que j'ai cherché le fil conducteur ayant donné naissance à ces deux projets.

A première vue, deux compilations dont la qualité, diversité et éclectisme des utilisables, visionnables et écoutables sont tout à fait à la hauteur de ce à quoi nous avons été habitués (petits gâtés que nous sommes !). Des gigas d'images, démos, utilitaires et modules rivalisent d'ingéniosité et de créativité, mais..., quelque part..., j'ai le sentiment d'avoir déjà vécu ce moment !

Une longue analyse du contenu, plutôt disparate, de "The Epic Collection Volume 3" révèle d'abord 247260562 ko de graphismes. Les clips et images diverses classées par thème arrivent en tête, suivis par les démos et animations et une solide collection de quelques 550 objets pour "Lightwave" et "Imagine". Les "mods" et "samples" occupent pas moins de 199377256 ko, les premiers sont classés par genre, les deuxièmes par ordre alphabétique. La médaille de bronze va aux 108104029ko d'applications et utilitaires de tous poils dont la fraîcheur n'est en tout cas pas le trait prédominant (une version 3.3 de MUI nous est proposée; c'est vous dire..!). Une particularité dans ce secteur tout de même : deux tiroirs intitulés "Kidz" et "Education" sont bondés d'applications et archives "DMS" destinés plus particulièrement aux enfants et étudiants. On y trouvera de tout, allant du programme de peinture simplifié aux problèmes de maths interactifs. Voilà un thème qui non seulement donnerait un sens à une compilation de ce type, mais garantirait aussi des heures de paix aux parents qui en auraient saisi toute la profondeur ! C'est les 44473282 ko de jeux qui traînent la lanterne rouge (quand je pense aux disquettes 800 ko de "Fred Fish"...) avec, entre beaucoup d'autres, une démo de "Vendetta" et la version 3 de "Klondike". Les jeux sont tous classés par genre et n'aiment pas ma configuration pour la plupart, mais les habitués auront certainement plus de chance...

A qui peut bien s'adresser ce CD? Encore un mystère à verser aux archives. Mais enfin, il faut bien l'admettre, fouiner dans ces coffres à jouets est tout de même plaisant, et c'est avec une certaine frustration que l'on décide de ne pas aller regarder encore une petite "démo" ou entreprendre un 1000 et 1ème "relookage" de son Workbench avant de se livrer à son repas bimensuel et son dodo hebdomadaire.

## The Aga Experience vol. 3

L'investigation, beaucoup plus évidente, de "The Aga Experience Volume 3" fait apparaître 365228831 ko de démos et anims, 100478821 ko de programmes et utilitaires, 38699073 ko d'images et slideshows, 91228307 ko de jeux, 16502008 ko de modules et 11437265 ko de documents divers et journaux interactifs. Ici, bien qu'il s'agisse encore d'une démarche, un peu touche-à-tout, qui oblige à acheter la poule pour avoir l'oeuf, la présentation est homogène et le choix des ingrédients basé sur la qualité et l'actualité. Les démos, par exemple, présentent toutes au démarrage une requête signalant la configuration idéale pour fonctionner et vous laissent le choix de continuer ou non au lieu de planter bêtement en cas de faiblesse hardware. Les jeux que j'ai eu le temps d'essayer ont tous fonctionné et certains étaient d'une qualité graphique étonnante et plutôt marrants à utiliser! C'est du côté des programmes et utilitaires que l'on entrevoit clairement la vocation de ce CD. On pourra trouver, parmi nombre de bonnes choses, des versions démo de "Draw Studio", "Art Effect", "PPaint", "Storm C", "Miami", "Voyager-NG", "MUI 3.8"... des versions complètes et récentes de "Picasso 96", "CyberGraphics", "Vmem" et une large sélection d'applications "MUI". La lecture de quelques numéros de journaux électroniques comme "AmigaReport" au format "AmigaGuide", ou "AmigaMonitor" au format HTML font état des nouveautés "Hard" et "Soft" et laissent imaginer l'avenir qui se dessine pour les amigaphiles.

Voilà donc un CD qui ne s'adresse à personne en particulier et tout le monde en général mais qui a le mérite de montrer que l'Amiga est encore bien vivant et en constante évolution. On ne peut que saluer cet optimisme et soutenir la démarche de ses instigateurs !

Big Fake du groupe Mankind, ils sont fous ces français...

# DEMOS

**Par Emmanuel Arnaud**

earnaud@amiganews.com ou emmarnaud@avignon.pacwan.net

**Des démos anglaises triomphant en Finlande, les français vainqueurs en Espagne... Mais où va-t-on? La scène est bien folle, mais productive. C'est encourageant de voir qu'ils sont encore nombreux à garder la foi.**

## Pulse
## NERVE AXIS

Les groupes de démos sont peu nombreux en Grande Bretagne où pourtant les éditeurs de jeux comme Team17 et autres sont implantés. Nerve Axis ne sont pas non plus des nouveaux venus, mais voilà, un beau jour, cela arrive. Pulse est le chef-d'oeuvre du mois, le genre de démos que l'on regarde sans cesse en sautant au plafond ou en se frappant la tête contre les murs en se demandant pourquoi l'Amiga en est là où il est commercialement.

Une bonne vingtaine d'effets sont disséminés dans les trois parties. On appréciera notamment, les éclairs dans le tunnel en forme de trèfles, avec paroi en gouraud, la ballade dans un fond océanique 3D gouraud, une barque en 3D gouraud naviguant sur un lac en créant des vagues avec un paysage bitmap en fond, un espace voxel avec des reflets dans l'eau et une diversité dans le paysage, ou bien, tout simplement, l'animation humoristique finale, ou encore, les enchaînements entre chaque effet... On peut vraiment saluer la performance du codeur, Schlott, du graphiste et modeleur, Meson, et des musiciens, Ganja et le duo Jam & Spoon, le tout pour une démo qui tourne sur un A1200 avec un peu de mémoire fast. Notez cependant que les auteurs préconisent vivement un 68060. Peut-être est il bon de préciser que Pulse de Nerve Axis est la démo qui a remporté la Assembly.

## Zoo - PUZZLE

La production d'une démo est souvent fastidieuse, surtout quand il s'agit de corriger tous les petits bugs. Puzzle ne s'en sortait plus et afin d'éviter de ne jamais réaliser leur démo comme bon nombre de groupes, les danois se sont résolus à laisser quelques petites erreurs. C'est une bonne initiative, car Zoo a pu se hisser à la 2nde place de la Assembly, et d'ailleurs les bugs ne se voient presque pas... Un scrolling text sur 2 panneaux en 3D, deux anneaux gourauds avec effets de dédoublements, des plasmas ondulant, des objets 3D en morphing avec un fond en bump, une surface en bump avec des remous, un coeur en gouraud avec un fond défilant, un cube translucide avec effet de flou, une étoile en bump, un tunnel en bump avec changement d'axe, l'intérieur d'un torus en bump avec des objets en rotation ont été programmés par Hexagon et Tricktrax qui a aussi composé la musique. Les graphismes ont été dessinés par Deckard.

## Smurph
## SPACEBALLS

C'est l'histoire d'un schtroumpf (et oui les petits bonhommes bleus) qui va voir sa vie boulverser en absorbant une petite pillule. Le code de Slummy n'a rien d'extraordinaire: des tunnels plasma ondulant avec effet double, des messages subliminaux, des zooms et une ballade floue dans un monde 3D avec des schtroumpfs et des champignons, des plasmas sur des champignons, des zooms sur des images psychédéliques de femmes, vampires, extraterrestres, pleins de bobines 3D déformés, des spirales de fil de fer avec traînée... La musique a été composée par Yoghurt, et les graphismes sont de Zack. L'humour est vraiment la clé de cette démo qui n'a rien de sérieux. Smurph a remporté le premier prix de la Kindergarden'97 en Norvège, dans une ambiance hallucinogène...

## No Entendio
## RAMSES

Ramses a réalisé une petite intro à la Euskal, et, résultat, premier prix. Au menu, on trouve seulement des objets en 3D bump mappé en rotation, ou en gouraud avec morphing agrémenté de textes espagnols, programmé par Seven et Ddg, avec une musique de Next, des objets 3D de Lens et des graphismes de Zaac.

## The Engine
## RAMSES

Le groupe français s'est imposé largement dans la démo compétition de la Euskal'97 en Espagne. The Engine contient énormément d'effets 3D qui demande 8mo de mémoire fast pour être visionné, les plus impressionnant étant sans doute une scène 3D avec un vaisseau qui survole une route, passe sous un tunnel avec des paysages bitmap en fond et changement d'axe de vue, ce qui n'est pas sans rappeler lecélébre jeu Wipe Out, ou encore une autre scène 3D dans une cave avec des étoiles en source lumineuse. Le reste n'est pas mal non plus mais plus classique avec un tunnel en plasma avec changement d'axe, des objets bumps, du gouraud, des textes mappés en 3d avec source lumineuse. La réalisation a été faite par la même équipe que No Entendio, avec en plus Helix pour les objets 3D et Yode pour la 3D. Ramses se montre ainsi comme l'un des meilleurs groupes français. A suivre...

## Big Fake
## MANKIND

Mankind est un groupe français plutôt discret mais complètement fou. Ils avaient déjà surpris beaucoup de monde à la Gasp deux ans auparavant, et les voilà 2nd de la Place To Be 5 avec une démo sans le moindre effet 3D. Etonnant non? On assiste à des diffuseurs de couleurs avec des effets de distorsion, d'ondulation ou autres, du bump sur une surface avec effet twist, des zooms ou déformations d'images... C'est assez joli, le code et les graphismes sont de Krabob, la musique de Tex. Voilà encore un groupe à surveiller dans les futures parties françaises!

## Fairytale - FLOPPY

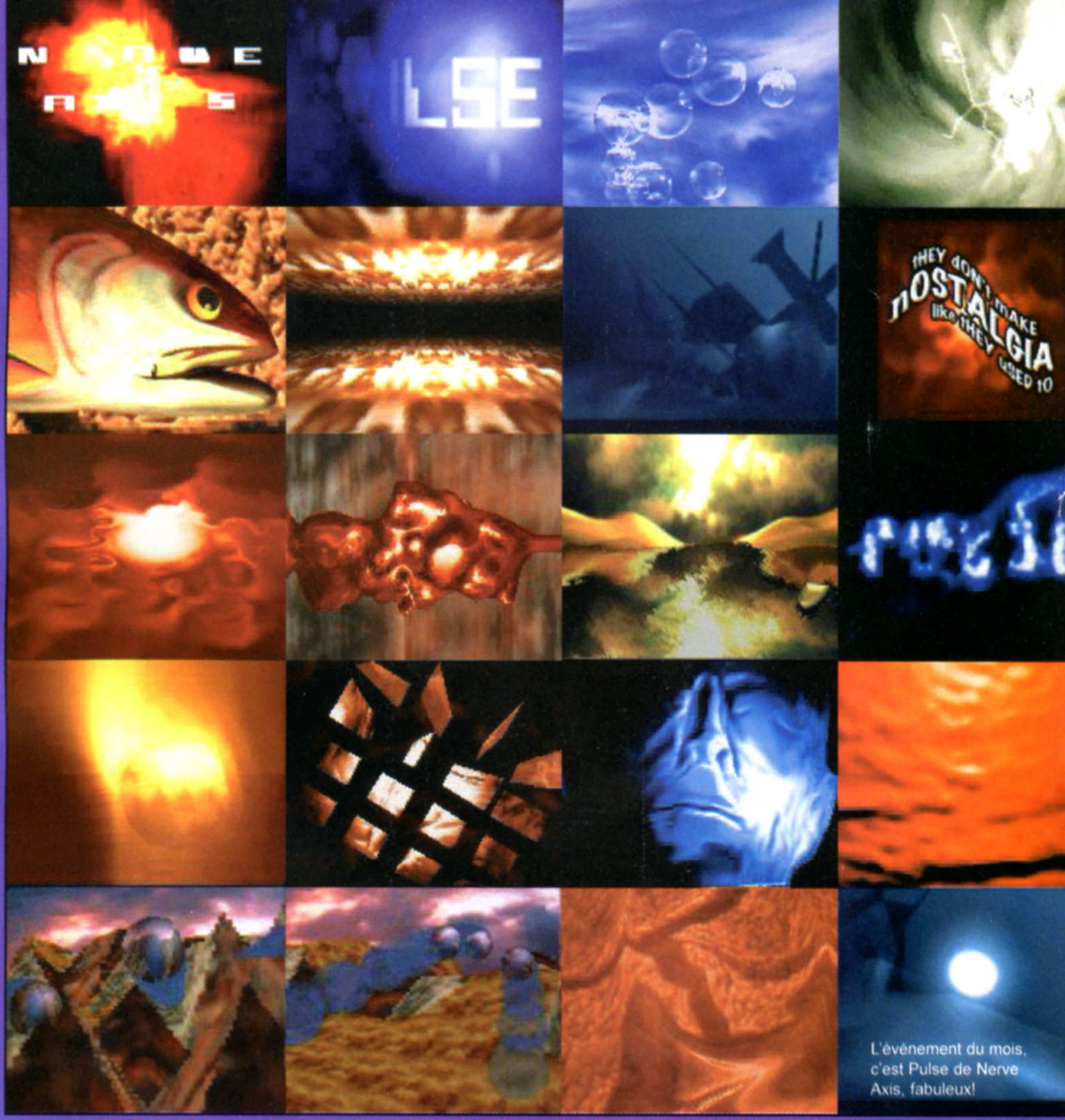
Le meilleur groupe polonais peut ajouter une seconde place à la Gravity'97 à son palmarès. Avec Fairytale, c'est tout un conte de fées ou plutôt d'extraterrestres en 3D. Sur une musique de Revisq, des graphismes de Fame, des objets 3D de Yasi, et une programmation de Zig et Def, la démo consiste en une longue séquence 3D où l'on voit se promener des soucoupes volantes qui envahissent la terre, avec un superbe passage dans un tunnel. C'est un peu court, mais tellement joli, avec de la 3D bump, du gouraud et du mapping. Là aussi une bonne carte accélératrice est recommandée...

## Les potins de la scène:

■ Plus d'infos sur la Saturne Party 5, qui débutera le vendredi 31 octobre à 10h00 au Centre Culturel de Chelles (77) comme les 4 précédentes éditions et s'achèvera le dimanche 2 novembre vers 14h00. Le prix d'entrée a été fixé à 150F, et il est gratuit pour les filles.

Les compétitions proposées sont démos sur Amiga, démos sur Pc, Intros 64k sur Amiga et Pc (même catégorie), graphismes, images de synthèses, musiques et wildcompos. Un site web devrait contenir toutes les dernières informations. Pour cela, adressez-vous à Vodka (vodka@club-internet.fr), ou bien par téléphone au: 01.40.37.32.18 (demandez Vincent).

AmigaNews sera présent pour commenter l'événement dans le numéro de décembre.




L'évènement du mois, c'est Pulse de Nerve Axis, fabuleux!

## Le Tour Des Démoparties

La fin du mois de Juillet et tout le mois d'août dernier ont été propices pour organiser des démoparties aux quatre coins d'Europe. La plus populaire est évidemment l'Assembly qui avait lieu du 8 au 10 août à Helsinki. Même si les productions Amiga s'y font de plus en plus rare, il faut être très fort pour s'imposer en Finlande, et cette année encore, la meilleure démo est fabuleuse. Il s'agit pour ceux qui ont bien suivi, de Pulse de Nerve Axis. L'Assembly c'est aussi le modernisme avec toutes les dernières infos sur le web www.assembly.org. Aucun doute pour l'été 98, la party finlandaise sera au rendez-vous.

Dans le genre épisodique, nous avions la Place To Be en France, où mystère, les organisateurs se sont un peu divisés l'an dernier pour présenter deux meetings à 15 jours d'intervalles. Les premiers avaient gardé le label Place To Be 5 et déménagé à Pau, réunissant quelques 200 personnes dans une bonne ambiance. Les seconds animaient la Netzone Party à Mont De Marsan dans la même salle que les quatre précédentes éditions de la Place To Be, soit un cadre très sympathique, attirant seulement 120 participants. Gageons que l'an prochain, les deux parties uniront leur force pour réaliser une unique démoparty dans le Sud Est.

A l'autre bout de la France avait lieu la Gigafun'97 fin juillet à Strasbourg dans la capitale européenne, un lieu qui pourrait attirer la scène. Les espagnols ont réalisé la Euskal Party, ils ont été devancés dans les compétitions par les quelques français présents, le groupe Ramses Production ayant quasiment tout rafflé: les compétitions intros et démos et leur graphiste Zack la compétitions dessins. En Norvège, la Kindergarden est une petite party amusante, exclusivement Amiga. Spaceballs y a vraisemblablement réalisé sa dernière réalisation, leur démo donne vraiment le ton de la party.

Nous finirons par la Gravity'97 en Pologne les derniers jours d'août où les productions nous montrent chaque fois le progrès des polonais en démos. Sur les 500 personnes présentes, plus de 50% étaient amigaïstes. C'est à souligner et à féliciter. L'été prochain, si vous partez en vacances, choisissez votre destination en fonction des parties...

## Où se procurer toutes ces démos?

Sur Internet, rien de plus simple. Soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard), soit sur Papa (i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming) et, très prochainement, sur http://www.amiganews.com. Sinon, le mieux est de s'adresser aux différents distributeurs de dp. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, n'hésitez pas à me contacter (via le net ou par lettre à la rédaction).

# En Octobre, les jeux en valent la chandelle

**La rentrée est calme, et certains des jeux annoncés cet été commencent à sortir. C'est le cas pour Strangers et Flyin'High. Mais les très attendus Myst et Foundation se font désirer plus que de raison. Avec la relance des compatibles Amiga à Noël, espérons que les jeux seront aussi de la partie...**

## Vulcan s'exporte aux States

On commence comme d'habitude avec Vulcan. L'éditeur anglais devient maintenant international après l'ouverture d'une filiale aux Etats Unis. Le but avoué est de mieux répondre à la demande du marché Nord Américain et Canadien. Et après on dira que le marché ludique Amiga se casse la gueule... Du côté des sorties, **Strangers** est disponible depuis mi-septembre. Il s'agit d'un beat'em up qui n'est pas sans rappeler un certain Double Dragon et dont les décors ont été raytracés. Autre particularité intéressante, il sera possible de jouer en death-match jusqu'à 6 joueurs simultanément (ça va encore bricoler du côté des joysticks), le dernier combattant en vie ayant bien sûr gagné le droit de piétiner les autres... Prévu pour CD-Rom seulement, je l'ai reçu quelques jours avant le bouclage, donc test le mois prochain. Les fans de Virtua Cop en arcade peuvent commencer à se rejouir. Vulcan annonce en effet **Hard Target**, un clone du succès de SEGA pour AGA et CDRom. Pour l'heure, seuls des screenshots ont été révélés, et l'on ne sait pas si le jeu ne sera qu'une grosse animation jouée depuis le CD, où si les personnages seront véritablement rendus en 3D temps réel. Wait and see...

## Black Blade Software ne s'arrête pas là

Ils nous le disaient le mois dernier, Black Blade compte bien réutiliser le moteur de **Shadow of The Third Moon** dans d'autres jeux. J'ai pu ainsi savoir de la bouche de Michael Garlich (de Titan Computer, l'éditeur de Black Blade) qu'un clone de Doom, **Brain Killer**, était en préparation, ainsi qu'une simulation de course automobile pour 1998. Enfin, un nouveau moteur est en préparation pour **Lost Days of Paradise**, un space opera à la Wing Commander, qui permettra des combats dans l'espâââce en 3D mappée. On attend, on attend...

OnEscapee

## OnEscapee : le FlashBack est de retour !

Une grosse démo est arrivée sur Aminet dans le courant du mois d'Août: il s'agit de la démo de **OnEscapee** d'Invictus Team. Edité par Sadeness, ce jeu n'est pas sans rappeler Flashback qui en son temps avait marqué par son scénario bien ficelé et ses scènes cinématiques. C'est également ce que l'on devrait retrouver au menu de OnEscapee : graphismes travaillés, situations variées et animation hyper réaliste du personnage principal. La démo jouable (5Mo quand même !) vous propose un échantillon de deux des nombreux niveaux du jeu. Cela commence dans un terrain vague, situé au dessus d'une ville (attention à ne pas tomber de la falaise...). Un robot volant est à vos trousses et vous balance un bon coup de laser si vous traînez trop. Après quelques astuces, on se retrouve dans des couloirs peuplés de robots pas très accueillants, mais ce coup-ci vous êtes armé d'un laser pour leur rendre la politesse. Le jeu semble très bien parti, malgré quelques problèmes de maniabilité (difficile d'enchaîner plusieurs mouvements d'affilée), mais d'après les auteurs cela devrait être rectifié. Le jeu est prévu pour AGA etCD uniquement, et, chouette, il se lance en DBLPAL automatiquement sur un SVGA!

Strangers

Hard Target

Hard Target

## FLYIN' HIGH ne vole pas bas

Voici un des tous premiers jeux de course automobile 3D commercial sur Amiga. Il est maintenant disponible, et l'on peut se le procurer chez l'éditeur allemand APC&TCP (non, c'est pas une nouvelle couche pour aller sur le Net...). Le jeu est rapide en 1x1 plein écran sur une 040/40. Sur 030/50 Mhz, il vaudra mieux jouer en demi écran 1x1, ou plein écran 2x2 pour garder une bonne vitesse. Il y a 4 circuits différents et une boutique pour customiser sa voiture. Le seul reproche ira à la maniabilité qui est vrai-

Flyin' High

ment dure : même en la configurant au plus souple, on bouzille sa manette à essayer de tourner correctement. Pour voir avant d'acheter, la démo jouable du niveau de la forêt est sur Aminet (game/demo). Dispo en CD et disks pour AGA.

### Gloom 3 Zombie Edition : seulement pour les fans

GuildHall et Epic ont racheté les droits de **Gloom** à Black Magic pour sortir à Noël la version 3 de ce clone de Wolf 3D. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès des précédents : monstres horribles, cadavres jonchant le sol, murs mouvants, configurable à souhait etc... La seule question : était-ce bien nécessaire? Vue la démo jouable, le moteur n'a pas bougé d'un octet (j'aurais vraiment aimé des étages et des escaliers, snif) et seuls les graphismes ont changé. Comble de la tristesse, ils sont pour l'instant beaucoup moins réussis que ceux de Gloom Deluxe... L'avenir nous dira si Gloom 3 n'est qu'un data-disk, ou un nouveau jeu avec des améliorations...

### Bénis soient les shoot'em up...

Allez, va. Je le sais bien. Au fin fond de vous sommeille un destructeur d'Aliens acharné, qui a déjà longuement usé ses mains et son joy sur R-Type, Project Xet Banshee... Aaah, le shoot. Un domaine dans lequel notre bon vieil AGA reste encore dans la course. Hélas, il y a bien longtemps qu'on en a pas vu, surtout en 256 couleurs bien exploitées... Il est temps de dépoussierer les manettes car voici que **TraumaZero** vient combler ce vide. Et de fort belle manière : 256 couleurs, overscan Pal, scroll 50 images/sec au quart de pixel et... et... jouable à 2 simultanément! Que du bon! Une démo seulement tournante est sur Aminet, et je n'ai malheureusement pas pu obtenir de screenshots (dommage car les graphismes sont VRAIMENT réussis). La démo est entrecoupée d'anims raytracées du vaisseau principal: bref du grand art. J'espère qu'un éditeur remarquera ce petit bijou et qu'il sortira rapidement.

*Au mois prochain avec Strangers AGA, Myst (peut-être) et un dossier sur les jeux en émulation. D'ici là n'oubliez pas de m'envoyer un petit mail ou un courrier à la rédaction avec vos trois jeux favoris pour faire évoluer le Top 3 situé sur www.amiganews.com/jeux.*

# DOOM II sur Amiga: ça vient!

**Chose promise, chose due. Voici l'interview d'Alive Media Soft, un tout nouvel éditeur de jeux sur Amiga. Mais celui-ci a la particularité de frapper aux portes des géants de l'édition PC pour adapter à l'Amiga leurs meilleurs succès. A tout seigneur, tout honneur, c'est Doom qui a été choisi en premier par Alive. Mais les projets originaux ne sont pas en reste: The Haunted sera un jeu d'aventure jamais vu sur Amiga, dans lequel se mêleront graphisme et vidéo. Les fondateurs d'Alive se targuent de n'utiliser QUE des Amiga, et de ne jamais utiliser autrechose. De plus, tout comme ClickBoom, ils invitent les joueurs à les contacter par mail afin de recueillir leurs souhaits sur les jeux à convertir. Gros plan sur ces anglais pas comme les autres.**

**AmigaNews :** Qu'est-ce qui vous a motivé pour un tel projet ?

**Alive Media Soft :** D'abord et avant tout, nous sommes des amoureux de l'Amiga, et ce depuis de nombreuses années. Moi-même (Steven Flowers) et ma femme Jennie avons commencé notre propre jeu (The Haunted) il y a 2 ans. Alors, mon frère a acheté un magasin de jeux vidéo, et il en vendait pour toutes les plate-formes. Nous connaissions le potentiel du marché Amiga et nous l'avons encouragé à ne plus vendre que des titres Amiga, ce qu'il a fait avec succès. Comme nous voulions vraiment devenir développeurs, et publier nos propres jeux, nous avons convenu de nous associer et de former notre société. Sur le chemin, nous avons rencontré Andrew et Dee Reed, qui sont aussi des fans de l'Amiga. Ainsi est né Alive MediaSoft.

**ANews:** Quels sont les jeux que vous avez décidé de convertir? Pourquoi ceux-là ?

**AMS :** Doom II, Phantasmagoria. C'est sur ces deux jeux que nous allons nous concentrer pour le moment. Pour les autres titres, nous voudrions les sortir mais il nous faut encore remplir les formalités légales pour cela. Quoi? Qu'est-ce quevous criez? "Si Quake et Duke Nukem arrivent bientôt?"... oh oui! (NDA: traduction litterale, comprenne qui pourra...)

**ANews:** Est-il difficile techniquement de convertir ces jeux? Supporterez-vous Cybergraphix? Les PowerUp? La FPU? l'AGA?

**AMS:** Nous n'avons pas converti ces jeux, nous les avons émulé. Ils supporteront le PowerPc, ainsi que toutes les cartes graphiques (même la Graffiti) et toutes les cartes accélératrices. (NDA: J'ai su par la suite qu'Alive allait utiliser la version Mac de Doom II et à partir de là émuler au mieux le jeu sur Amiga, un peu comme le ferai Shapeshifter. Sauf qu'ici l'émulateur est optimisé pour le jeu en lui même. Le principe n'est pas sans rappeler AmigaQuake qui lui aussi "patche" en quelque sorte l'exécutable original pour qu'il se lance sur 68k.)

**ANews :** Quelle configuration recommandez-vous ?

**AMS :** Un 060 avec 16 Mo de Ram, un gros disque dur et un CD x8, mais bien sûr ce n'est pas nécessaire, mais préférable. Le minimum est un 030, 8 Mo de Ram et n'importe quel lecteur CD et disque dur.

**ANews :** Quelle a été la réaction des éditeurs PC quand vous les avez contacté ? Considèrent-ils le marché Amiga comme encore vivant ?

**AMS :** Nous avons eu de la chance car les personnes à qui nous avons parlé étaient en faveur de l'Amiga. Nous savons qu'il y a des gens chez ces éditeurs qui sont complètement ignorant dès qu'il s'agit de l'Amiga, mais heureusement nous ne les avons pas encore rencontrés.

**ANews :** Pouvez-vous nous en dire plus sur The Haunted ?

**AMS :** Ca va être géant ! C'est un CD plein d'aventures fait sur Amiga, pour l'Amiga. Le jeu est entièrement rendu, avec de véritables incrustations vidéo dans les graphismes. Vous pourrez regarder autour de vous à 360°. Le jeu sera entièrement parlé et la bande son vous donnera des frissons... D'ailleurs le CD sera pour les 18 ans et plus.

Phantasmagoria

Doom

# A.D.F.I. Application

Par télécopie : 04 73 34 05 15.

La Force Créatrice en Action : Conseils, Qualité et Services

**Port 36 h sans matériel** = 40 F
**Port 36 h avec matériel** = 70 F
**Assurance** 0 à 6000 F= +30 F
**Virement postal** = +20 F
**Étranger** (En Europe) = +15 F
**Eurochèque** = +15 F
**Chèque étranger** = +60 F

Magasin ou VPC : 47 avenue de la libération, F-63000 Clermont Ferrand.

## Téléphone 04 73 34 34 34

***Traitement prioritaire +20F :***
1- Téléphonez à nos opérateurs.
2- Utilisez votre carte bancaire.
3- Attendez notre rappel.
4- C'est fait.
Votre commande est validée.

A.D.F.I. en Suisse : Relec 26 660 02 82.

A.D.F.I. en Belgique : Génération Amiga 02 538 91 35.

## PageStream 3.3

Coffret PAO complet 5760 F : 5190 F

**1690 F**

| | |
|---|---|
| PageStream 3.3 | 1690 F |
| Gabarits A.D.F.I. | 240 F |
| Scripts A.D.F.I. | 240 F |
| Effets de Gary | 290 F |
| Drapeaux 3D du monde | 340 F |
| Filtre pour WordWorth | 230 F |
| Extensions Borders | 600 F |
| Extension TextFx 2 | 490 F |
| Moteur de fontes True type | 290 F |
| Banque Festivité A.D.F.I. | 240 F |
| Filtres JPEG | 230 F |
| Fontes Studio (48 fontes) | 340 F |
| **WordWorth 6** | **530 F** |

## TypeSmith

La référence des éditeurs de fontes.

**490 F**

TrueType, PostScript, DMF, Compugraphic, Workbench, Studio, IFF RFF, IFF DR2D, IFF ILBM, Adobe AFM, Window PFM

Chargez, modifiez, sauvegardez vos fontes : c'est fait!

Window PFM, Adobe AFM, IFF ILBM, IFF DR2D, IFF RFF, Studio, Workbench, Compugraphic, DMF, Postscript, TrueType

## DrawStudio

Disquette **790 F** Cédérom **980 F**

Grâce au vectoriel et au temps réel, débridez enfin votre imagination.

Modélisation, signature, illustration, plan, etc...

## ArtEffect 2

Version 1.5 **540 F** Version 2 **980 F**

La retouche d'image 24 bits enfin sur Amiga.

Nous vous ferons aimer l'an 2000!

## Décollages

Décollages **290 F** Le tout **695 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| L'espace | 125 F | La mer | 140 F |
| L'alphabet | 120 F | Coloreliage | 130 F |

Aides (outils), Découpages, Ecritures, Réliages, Coloriage

## StormC

La référence C ANSI et C++ en version 2 **1890 F**

**Module Stormc 3**
Ces modules transforment votre version 2 en version 3.

| | |
|---|---|
| P.OS | 330 F |
| PowerUp | 1090 F |
| Power Asm | 540F |

## HiSoft Devpac

Coffret HiSoft Devpac 3.50 complet 4470 F : 795 F

**795 F**

| | |
|---|---|
| HiSoft Devpac 3.50 Complet | |
| Cours Ophelie ASM | 390 F |
| Aide Hypertexte | 390 F |
| Macro spécialisées | 490 F |
| Encyclopédie Tome 1 : Exec | 320 F |
| Encyclopédie Tome 2 : Matériel | 320 F |
| Bien débuter A1200/A4000 | 190 F |
| Bien débuter A500+/A600 | 190 F |
| StormPowerASM 3.0 VO | 940 F |
| StormWizard 2.0 | 540 F |

NOUVEAU

## Amiga : la relance!

Avec GateWay 2000 Les prix baissent; la qualité augmente.

| | |
|---|---|
| A1200 avec Pack Magic | 3090 F |
| A1200 avec Disque dur IDE 260 MO et Pack Magic | 3640 F |
| A1300 Carte A1200 avec tour Infinitiv | 3690 F |
| A1400 Idem A1300 + 2 ISA, 2 PCI, 1 vidéo, 1 CPU | 5190 F |
| A1500 Idem A1400 + 5 Zorro III ;mais 1 ISA, | 6790 F |
| A4040 avec Disque dur SCSI 1 Go et Pack Magic | 16890 F |
| Écran M1438 stéréophonique | 1940 F |
| Tour Micronik infinitiv A1200 | 1490 F |
| Tour Micronik A1200 + Zorro 2 | 2490 F |
| Tour Micronik A1200 + Zorro 3 | 5490 F |
| Tour Micronik A4000 + carte fille | 3590 F |
| Coque clavier A1200 Micronik | 440 F |
| Alimentation Micronik 230 W interne | 490F |

| | |
|---|---|
| Lecteur interne haute densité pour A500 | 450 F |
| Lecteur version A600/A3000 ROM 3.1 | 450 F |
| Lecteur version A1200 Commodore | 450 F |
| Lecteur version A1200 Commodore tour | 450 F |
| Lecteur version A1200 Escom | 500 F |
| Lecteur version A1200 Escom en tour | 500 F |
| Lecteur version A2000 | 550 F |
| Lecteur version A4000 | 450 F |
| **Lecteur externe** pour tous les Amiga | 600 F |
| Tous les Jeux et Cédéroms | Nous appeler |
| Lecteur cédérom IDE 8x | 690 F |
| Lecteur cédérom IDE 16x | 790 F |
| Lecteur cédérom IDE 24x | 890 F |
| Lecteur cédérom SCSI 14x | 1290 F |
| CD 1200 Controller (pour A600 et A1200) | 680 F |

### IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Stylus C 400 | 1490 F |
| Stylus C 600 | 1990 F |
| Stylus C 800 | 3190 F |
| Pilotes A.D.F.I. | 190 F |
| Spouleur A.D.F.I. | 190 F |

### Modem USRobotics

| | |
|---|---|
| Sporter Voice | 970 F |
| Sporter Flash | 1140 F |
| Courier Voice | 1890 F |
| Numéris | 3590 F |
| Miami | 350 F |
| Net WEB 2 | 595 F |

### CARTES

| | |
|---|---|
| Blizzard 1230 | 850 F |
| Blizzard 1240 | 1750 F |
| Blizzard 1260 | 2890 F |
| Blizzard 2040 | 2290 F |
| Blizzard 2060 | 3890 F |
| Blizzard SCSI | 540 F |
| Copro 50 Mhz | 380 F |
| Cyberstorm 68040 | 2190 F |
| Cyberstorm 68060 | 3790 F |
| Cyberstorm SCSI | 590 F |
| Cybervision 64 3D | 1590 F |
| Cyber. ScanDoubler | 630 F |
| Picasso IV | 2840 F |

### DIVERS

Cartes PowerPC en fabrication. 8 MO 350 F, 16 MO 650 F, 32 MO 1290 F,Cable Imp = 45 F...

### SCANNER SCSI

| | |
|---|---|
| Epson GT5000 | 2490 F |
| Epson GT8500 | 3190 F |

### SCANQUIX

| | |
|---|---|
| Epson | 540 F |
| HP ou Paragon | 560 F |
| Artec | 570 F |

### ENCRE STYLUS

☞ En magasin.

| | |
|---|---|
| 5 Cédéroms | 290 F |
| 50 d7 SONY DD | 190 F |

### DISQUE DUR 3½

| | |
|---|---|
| IBM 3,24 GO | 1640 F |
| IBM 3,61 GO | 1750 F |
| IBM 4,33 GO | 1890 F |

### DISQUE DUR 2½

| | |
|---|---|
| IBM 1,08 GO | 1530 F |
| IBM 1,44 GO | 1620 F |
| IBM 2,16 GO | 2650 F |
| IBM 2,16 GO | 3630 F |
| IBM 3,08 GO | 3700 F |

### DISQUE DUR SCSI

| | |
|---|---|
| IBM 1 GO | 1790 F |
| IBM Fast 2 GO | 2230 F |

### ZIP IOMEGA

| | |
|---|---|
| Lecteur SCSI | 1170 F |
| Coffret + 6 ZIP | 590 F |
| Ariadne | 1590 F |
| Squirrel SCSI | 590 F |

### MISE À JOUR

Téléphonez-nous pour les modalités.

| | |
|---|---|
| Pagestream 3.0 en 3.1 | 190 |
| Pagestream 3.x en 3.3 | 350 |
| TypeSmith | 90 |
| Devpac 3.50 en 3.50i | 290 |
| Devpac 3.14 en 3.50.i | 490 |
| Devpac 2.0 en 3.50.i | 590 |
| StormC 1.0 en 1.1 | 90 |
| StormC 1.x en 2.0 | 690 |
| ArtEffect 1.0 en 1.5 | 90 |
| ArtEffect 1.x en 2.0 | 690 |

| | |
|---|---|
| StormWizard | 250 |
| Pilotes A.D.F.I. | 120 |
| Spouleur A.D.F.I. | 60 |
| A.B.E. A.D.F.I. | 120 |

### CRÉDIT DE PAIEMENT

Téléphonez-nous pour les modalités et l'accord.

Paiement différé . **Gratuit**
Paiement en 2 fois... **50 F**
Paiement en 3 fois. **100 F**

### OS 3.1 : ROMs+Manuels+Disquettes

| | | | |
|---|---|---|---|
| A500 | 490 F | A2000 | 490 F |
| A600 | 490 F | A3000 | 590 F |
| A1200 | 590 F | A4000 | 590 F |